no. 219
1983年 9/1
ゲームマシン
アミューズメント通信
SEPTEMBER 1, 1983
毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16(山名ビル)　☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円(送料共)

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) - US$70.00 per year.
No part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載

ビデオディスクによる世界初の

実写ドライブゲーム機

タイトーが発表会開く

㈱タイトー（本社東京、ミハイル・コーガン社長）では七月二十七日、本社ビルにてプライベートショーを開き、同社開発のTVドライブゲーム機「レーザー・グランプリ」を発表した。

富士スピードウェイで実写 生沢徹プロレーサーが監修

この発表会は午前十一時から報道関係者を、また午後三時からオペレーターを含む業界関係者をそれぞれ招いて開かれたもの（業界関係者は約五百人参集した）。発表された新製品はレーザービデオディスクを使用した世界初のドライブゲーム機「レーザー・グランプリ」で、かねてより開発を進めてきたもの。発売を九月に控えたものの、プライベートショーの開催がAMショー（九月二十八―二十九日）の前二ヵ月は規制されていることから、その間際のこの日に開かれたもの。

挨拶するタイトー・中西常務

同機は㈱パイオニアのレーザーディスク（LD）を使用、㈱バップによるLDソフト制作の協力を得て開発されたもの。とくに富士スピードウェイ・インターナショナルコースの実写画像をビデオディスク化しており、プレイヤーがF1レーサーになったような臨場感を持てるようになっているのが最大の特徴。レース展開については、レーサーの生沢徹プロが監修しており、そのプロテクニックがコンピューター・プログラムとして組込まれている。これらの技術とソフトを、タイトーがこれまでのドライブゲーム機のノウハウによって一体化させ、同社の新製品として完成したことになる。

報道関係者向け発表会では「レーザー・グランプリ」のドライブ・テクニックを監修したり、実際の撮影に立会った生沢、津々見、赤池の各レーサーが来て、同機の仕上がりについての感想を語ったり、三人で同機を使用してのレース競技などを披露して雰囲気を盛上げた。競技では三人とも早々と最終パターンまでレースを進め、プロレーサーとしても十分納得できる内容であることを強調している。午後からの業界関係者向け発表会では会場は人で一杯になり、同機の迫力と合わせ、極めて活発な発表会となった。

写真はタイトー新製品発表会にて。上は左から生沢、津々見、赤池各プロ

同社では、国内ではセガ社とデータイーストに続いて、海外では米国シネマトロニクス社に続いて、ビデオディスクを採用したTVゲーム機を完成、発表したことになるが、ドライブゲームとしてはこれが世界初の機種となる。本体はいわゆるコックピット型で、海外市場向けにはアップライトも考慮中とのこと。同社ではこのゲーム機に続いて、内部機構、キャビネットなどをそのまま利用してソフトを取替えることにより新ゲーム機化するという、同社ビデオディスクゲームのシリーズ化構想を持っているとしている（ゲーム内容などについては本号「話題のマシン」で紹介）。

58年版警察白書発表

犯罪の質的変化に対応

技術介入性のない遊戯機営業に総合的な対策

警察庁は七月二十二日、昨年一年間の警察活動をまとめた五十八年版「警察白書」を閣議に報告した。今回の警察白書は、社会の変化による新しい形態の犯罪をその中心に据えて作成されている。とくに「犯罪の質的変化と警察の対応」と題した項目の中で、都市化の進展に伴う犯罪で質的変化がみられるもののひとつとして「遊戯場営業における賭博事犯の増加」を挙げている。そしてTVポーカーゲーム機を中心とする技術介入性のないゲーム機が急激に増加したことにより、それらゲーム機を利用した賭博事犯が急増したことを指摘している。その記述は次のとおりとなっている。

「遊技場営業には、風俗営業等取締法の許可対象営業としての規制を受けるぱちんこ屋、まあじゃん屋等、風俗営業と、この法律の規制を受けないゲームセンター等がある。

最近、IC等電子応用部品の普及に伴い、とくにゲームセンター等にポーカー式テレビゲーム機が導入され、これを利用した賭博事犯が大幅に増加している。昭和五十七年十二月末現在のぱちんこ屋、まあじゃん屋等の営業所数は四万六千四百二十八軒で、ゲームセンター等は専業店四千七百軒、喫茶店等との併設店二万二千三百三十三軒、スナック等との併設店八千六百四十七軒を含む四万八千五百八十五軒となっている。

ゲームセンター等に設置された遊戯機は、五十四年ごろはインベーダーゲーム機等技術介入性のある遊技機が主流を占めていたが、五十六年後半ごろからポーカーゲーム機等技術介入性のない遊技機が設置されるようになり、これが全国的に急激な広がりをみせた。これに伴い、このような遊技機を利用した賭博事犯が急増し、五十七年は前年に比べ件数で三・八倍、人員で四・一倍に当たる千八百七十件、一万三百五十三人を賭博事犯で検挙した。

検挙事例をみると、賭客の過半数は会社員、店員等で占められており、遊技機賭博をするに至った動機も小遣い銭稼ぎ、暇つぶし、好奇心がほとんどである。また遊技機賭博により損をし、多額の借金をして家出をしたり、ゲーム代欲しさに窃盗、強盗等の犯罪を犯すケースもみられた」

また白書では最近四年間（五十四年から五十七年まで）の「ゲームセンター等における賭博事犯の検挙状況」をまとめており、これによると五十七年の検挙状況は次のとおり。検挙された「喫茶店等との併設店」が千二百四十一件、六千三百四十人と最も多く、次に「スナック等との併設店」が二百七十件、千六百六十二人、そして「ゲームセンター等専業店」が百九十一件、千五百七人、「その他」（食堂、レストラン、ドライブイン、旅館、ホテル等との併設店）が百六十八件、八百四十四人となっており、いずれも前年（五十六年）と比べると約四倍の増加となっている。

これら賭博事犯とともに売春事犯、わいせつ事犯、ビニ本販売専門店やモーテル類似営業の問題などを含めた風俗関連営業にかかわる犯罪について、同白書では「今後の課題」として次のように記述されている。

つまり「最近の風俗環境の悪化は、売春、わいせつ、賭博といった風俗犯罪の予防の観点はもとより、地域の善良な風俗環境の保全、さらには青少年の健全な育成に与える影響等の観点からも看過することができない状況にある。

警察としては、風俗環境の浄化を図るため、現在進めている対策をさらに強力に推進する一方、時代とともに変ぼうする風俗環境に対応する対策を推進しなければならない」としたうえで、次の三点を挙げている。

「第一に、風俗犯罪の取り締まりは、営業者の対取り締まり工作がますます巧妙化するなど厳しい条件下にあるが、悪質事犯に対する計画的、継続的な取り締まりを粘り強く実施し、新たな業態の違法行為については、その実態を的確に把握して先制的な取り締まりを行ない、早期に違法行為の芽を摘み取る必要がある。

第二に、風俗関連営業者に対する指導の徹底を期する必要がある。風俗営業等取締法の許可対象である風俗営業はもちろん、許可対象営業ではないが、営業方法などについて規制を受ける風俗関係営業、さらには次々と出現する新たな形態の営業についても、関係機関との連携を密にし、行政指導を強化するとともに、健全な営業が営まれるよう法制面の検討を含め、総合的な対策を推進する必要がある。

第三に、盛り場などにおける環境浄化活動をより一層強化する必要がある。最近、一地域に風俗関連営業が集中した歓楽街が広がる傾向をみせているところから、これらの地域の実態を的確に把握して、その実態に即した計画的取り締まりを行なうとともに、各種の関係機関、団体等との連携を一層緊密にし、地域ぐるみの環境浄化活動の推進を図る必要がある」

なお昨年十月末現在での警察庁の調べでは、全国に設置されているメダルゲーム機とTVゲーム機の総合台数は約二十二万台で、その総営業所数は約四万九千軒となっている（本号20面以下に関連資料と記事）。

2面にAMショー小間図

第21回AMショー小間配置

至・浜松町
勝平橋
平和島
トラックターミナル
新平和島橋
東京モノレール
大和大橋
流通センター
東京流通センター
至・羽田空港
南海橋
昭和島
至・横浜

第2会場（1F）
アミューズメント産業出版
綜合ユニコム
日邦産業
大阪テント
アミューズメント通信社
ミゼッティ工業
日本娯楽機
明昌特殊産業
岡本製作所
朝日エンジニアリング
金加工藤業鈑
タスコ
真砂工業
関東娯楽工業
東洋娯楽機
大倉産業
信水貿易
泉陽興業
泉陽機工
ホープ
関西娯楽
友栄
関西精機製作所
デーシーパック
休憩・喫茶コーナー
休憩コーナー
受付
入口
出口
2階へ
WC
モノレール駅
1F

第2会場（2F）
ユニエンタープライズ
旭精工
加賀電子
サン電子
コアランドテクノロジー
セイミツ
任天堂
タイトー
半田機械器具
グローリー商事
新日本企画
カトウ製作所
フォルテ電子
総商
岐阜特機
休憩・喫茶コーナー
休憩コーナー
放送室
入口
出口
WC
2F

第1会場（2F）
シグマ商事
ローラートロン
新日本企画
シグマ商事
メダルコーナー
バーリーサービス
テーカン
セガ・エンタープライゼス
ユニバーサル販売
日本物産
ジャレコ
アイレム
サンリツ電気
テーカン
レジャートロン工業
セガ・エンタープライゼス
エスコ貿易
コナミ工業
ナムコ
日光堂
トーケン
データイースト
日本コインコ
九娯貿易
カワクス
大東音響
大森電気
こまや製作所
アポロ
受付
入口
出口
WC
放送室
2F

3会場に分散するため小間の
配置を事前調整
AMショーの小間割り決まる

第21回アミューズメントマシン（AM）ショーのショー委員会（中村雅哉委員長）とショー実行委員会（日南香委員長）は、小間削減などの調整を経て、八月四日に開かれた小間割り決定会で全出展社の小間位置を決定した。

第21回AMショーの出展申込み総数が当初設定小間数を大幅に超過したため、七月二十二日の実行委員会で「三小間以上の申込み小間を一律約三五％削減する」ことになり、全出展社に通知が行なわれた（前号既報）。さらに、この状態のまま例年どおり小間割りを進めていくと、位置決定に際して混乱を生じるとの観点から、急拠八月二日に実行委員会が開かれ、一定規模別の小間位置配分を決めた。今回の小間決定会はその上で全出展社立会いのもとに開かれたもの。

八月四日、東京・霞が関の東海大学校友会館で小間割り決定会が開かれ、日南実行委員長の司会で進められた。冒頭、ショー副委員長の中西昭雄氏は「今回は従来と比べ、二協会共催、会場が東京流通センターなど異なっている。とくに会場が従来と異なるためこれまでにない制約があるが、円滑なショー運営のため出展社の皆さんの協力を要望する。とくに申込み小間超過に対し大幅削減のやむなきに至っているが、その事情もよく理解してほしい」と挨拶した。また電気用品取締法対策委員長の福田哲夫氏は、AMショー出品に際しくれぐれも電取法を遵守し、違反のないよう求めた。

実行委員会からは出展取扱規定その他出展に際してのルールについて、細かい説明を行なった。とくに従来と会場が異なるため、小間装飾、電気工事、搬出入計画について従来にない規制点は詳しく説明されている。小間決定は、各区分ごとに申込み小間数の多い順から優先的に確保していくという方針で進められ、申込み小間数が同じ場合は抽選などにより順位を決めている。こうしてまず出版関係、小型乗物・遊園施設関係、アーケードゲーム関係、メダルゲーム関係の順で、それぞれの区分ごとに小間位置が決定された。ただ今回はあらかじめ小間割りが決められており、同一小間数の場合のみ順位によるという、やや変則的な方法で進められている。

なお出展六十三社の小間位置は本号2面のとおりとなっている。

上の写真はAMショー小間決定会のようす。下の写真は入口装飾予想図

「怪文書」の事実なし
JAMMA第15回理事会で一応の結論下す

日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA、本部東京、中村雅哉会長）では七月十三日、東京・永田町のTBRビルで第十五回理事会を開き、いわゆるGマシン対策や無断コピー対策などについて審議した。

G（ギャンブル）マシン対策については健全娯楽推進委員会（岡田和生委員長）から、さきほど決定された「賭博機械の基準」にともなう「例外規定」案が提出され、審議のうえ承認された（本紙前号既報）。これらの規準によって、規準に反するギャンブル機を製造、輸入、販売する会員は除名の対象となり、また同協会の主催するAMショーでの出品もできなくなる――などの効果が出てくるものと解されている。

パソコンゲームの著作権で広告も

TVゲーム機の無断コピー対策については、①貸しレコード問題に関連してTVゲームについてもパソコン用プログラムの貸し出し業や無断複製（コピー）を問題にすべきだとする意見書を文化庁に提出したこと（本紙第217号既報）、②コンピューターのソフトウェア保護に関してAM業界を代表して通産省の産業構造審議会・ソフトウェア基盤整備小委員会に中村会長が出席し意見を陳述したこと（本紙前号既報）がそれぞれ報告され、③TVゲームの著作権侵害に注意を促がす意見広告をパソコン専門雑誌などに出すことが承認された。

うち意見広告は、TVゲームは視聴覚著作物であり無断でソフトウェアを複製、改変された場合は法的手続きをとる――という警告的なもの。近日中にパソコン専門雑誌などに掲載される予定となっている。

また前回理事会で問題となった「怪文書」に関連して、今回はコアランドテクノロジーの松田規義社長が出席し、TVゲーム「チャンピオン・ベースボール」はアルファ電子が開発、コアランドを経てセガ社が販売権を持つに至った経過を説明し、「怪文書」に書かれていることは事実ではないと言明している。これで少なくとも同協会会員レベルでは、「怪文書」に書かれていることと関係ないことが明らかとなった。

「怪文書」に関して日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO）から、「声明」文（本紙第216号既報。但しNAOはこれを改変した「声明」も発表するなどの矛盾した事実もある）がJAMMAに送られている。これに対し同協会としてはNAOの「声明」にあるAM業界の健全化促進には基本的に賛成である――との趣旨でNAOに対し返書を送ることに決まった。

部会・委員会活動については小型乗物機部会、ディストリビューター部会、電気用品取締法対策委員会、健全娯楽推進委員会、AMショー委員会からそれぞれ報告が行なわれた。うち小型乗物部会の提案で、同部会が日経流通新聞に小型乗物機一般の販売促進を目的とする広告を出すことが了承された。これに関し、部会活動費の予算の立てかたが論議されたが、従来実績が少なかったが今後は実績の上にもっと具体的な予算を作っていくことが確認された。

AMショーの来年以降の会場が今回改めて論じられた。会場や日程についての意見を別にまとめるとともに、今後当面は東京流通センター（TRC）で開催するとして、将来は晴海の貿易センターに会場を戻すことが確認された。

友栄、九娯貿易ら5社入会
現在正会員65社、賛助19社

今回の理事会で次の五社の入会が認められ、これで現在正会員六十五社、賛助会員十九社の計八十四社となった。

①㈱友栄＝東京都千代田区三崎町三の七の五、☎二六二－九四二一、内田博社長、②㈲九娯貿易＝佐世保市島の瀬町一の二、☎（〇九五六）二三－七三三一、平岩勲社長、③大東音響㈱＝大阪府大東市中垣内七の六二七、☎（〇七二〇）七三－九六五五、北光弘社長、④ロジテック㈱＝東京都千代田区神田須田町一の五、東群ビル、☎二五一－七四一七、三沢憲夫社長（以上は正会員）、⑤㈱デーシーパック＝東京都練馬区小竹町一の四、☎九七二－〇三四五、渡辺悦幸社長（賛助会員）。

AMショー出品の「例外承認」で
電取法説明会も
例年どおり小間決定前に開催

日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）では八月四日、東京・霞が関の東海大学校友会館にて「電気用品取締法説明会」を開催、全国から約四十名の業者が参加した。

これは第21回アミューズメントマシンショーを間近に控え、電取法を遵守し、AMショーをより円滑に運営しようという趣旨で開かれたもの。

同説明会は日南香専務理事の司会で進められ、電気用品取締法対策委員会の福田哲夫委員長の挨拶の後、資源エネルギー庁公益事業部技術課の壺川秋広技官を講師として行なわれた。

同氏は、「電取法では、従来から甲種電気用品の登録製造事業者や輸入事業者は、製造または販売しようとする甲種電気用品の型式について通産大臣の認可を受けなければならないと規定している。

しかし例外承認として、特定の用途に使用される甲種電気用品を使用する場合、通産大臣の承認を受けたときはこの限りではないとしている。つまり第21回AMショーの出展用の機械などは、いくつかの条件付きで『例外承認』を受けたときは、型式認可を受けなくても展示できる。従って例外承認の申請をする出展社は、『例外承認申請書』と、他社商品を出展する場合、出展中は絶対に販売しないこととショー終了後には返却する旨の『覚書』を八月十七日までに様式を守って通産省へ提出する必要がある」と説明した。

また五月に電取法が一部改正され、甲種電気用品の輸入が円滑化したこと（詳しくは本紙第214号参照）、さらに電気用品の輸入をより円滑化するため、電取法の規制の基準を国際レベルに合わせるよう検討中であることなども説明された。その後、参加した業者から質問などもあり、熱心な説明会となった。

特許・実用新案出願公告・公開
（7月29日～8月3日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分でAM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊖は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合せ下さい。

特許出願公告

八月四日付＝「カード式遊技具」、坂口勝彦（神奈川）、公告35712、出願55－53199。

特許出願公開

七月二十九日付＝「電子ゲーム装置」、シャープ㈱（大阪）、公開127677、出願57－11280。

八月三日付＝「ゲーム装置」、マーヴィン・グラス・アンド・アソシエーツ（米国）、公開130076、出願58－10465。

実用新案出願公開

八月一日付＝「ゲーム盤」、森里津子（東京）、公開112384、出願57－6970。「一つのゲーム板で二つの異なったゲームが同時に二人から四人迄で出来る遊技具」、増田哲三（東京）、公開112385㊖、出願57－8028。「ゲーム盤」、柿崎勝美（埼玉）、公開112386㊖、出願57－8523。

オペレーターのパートナー
1人よりも2人の力で
業務内容
●ゲームコーナーの共同経営
●ゲームマシンの長期割賦販売
●長期資金融資
ケイ・アミューズメントリース株式会社
東京(425)8102 大阪(365)8879

明昌が建設、独特の構造もつ宙返り

ムーンサルト発進

富士急ハイランドで

遊園施設の導入を意欲的に進めてきている富士急ハイランド（山梨県富士吉田市、ハイランド遊園㈱）では七月二十四日、新記録づくめの宙返りコースター「ムーンサルト・スクランブル」の営業を開始した。

このコースターは明昌特殊産業㈱（本社大阪、岡本昌明社長）が建設したもので、四回ひねり、四回宙返りが最大の特徴となっている。これは軌道全体の構造が従来の宙返りコースターとはまったく異なっており、同園では"ムーンサルト方式"と名付けている。全長九百九十六㍍のコースターコースの中央にステーションがあり、一方に四回ひねり、四回宙返りをするハート型の複合ループがあり、もう一方に高さ七十五㍍と六十㍍の二つの高軌道コースがあり、曲線状に並行に並んでいる。

コースターは、宇宙ロケットのようなステーションから曲線勾配のコースを登って地上七十㍍の地点まで引き上げられた後、後向きに加速降下。コースターは水平コースを最大時速百五㌔の猛スピードで通過し、軌道を大きく右へうねらせ、直径二十六・五㍍の複合ループへ突入する。ここで二回スクリューイング（横ひねり）しながら二回ルーピング（垂直宙返り）を行なう。再び右にひねられて大きくUターンしたコースターは第二の水平コースから地上五十㍍の地点へ登りつめ、ここから今度は前向きで複合ループに再び入り、横ひねりと宙返りを行なって出発点のステーションに戻る。

この特異な構造を持つ"ムーンサルト方式"では、従来のコークスクリュー型、ループ型、それらの複合型などの宙返りコースターと比べ、動きがはるかに複雑であるほか、ループも大きく、コース全長も長い。とくに複合ループの中では六・五Gの最大荷重力を受けることになっており、ロケット・パイロット並みの体験をすることができると、同園では誇りにしている。

またこの種のコースターでは同機は世界記録を破ったことになる。まずコースの最高点は七十五㍍と東条湖のループコースター（五九・九六㍍）より高くなった。また最高速度は時速百五㌔のザ・ビースト（百四・二三㌔）より速くなった。もちろん最大荷重力も世界最大となっている。

なおコースは全体にどこも、均一勾配でない曲線勾配になっている点も従来機と異なる点である。

軌道ゲージは一・三㍍で従来よりもかなり広い。所要時間は約二分。四人乗り七両編成になっており、毎時七百二十人利用できることになっている。利用料金は一律五百円。同園では総工費十二億円かけたとしている。

同園では昭和四十一年に、フジヤマコースターとして話題となった「ジャイアント・コースター」（全長千四百三十二㍍）、五十五年に直線宙返りの「ダブルループ」（全長九百八十㍍）を完成させており、その延長上に今回の「ムーンサルト・スクランブル」を導入したことになる。またここ数年の間に①海賊船パイレーツ、②ロッキースライダー、③スカイラブ、④スーパーアーム、⑤UFO、⑥スプートニクなどのスリルライドや、特徴あるメリーゴーランド、大観覧車なども着々と導入してきている。

上の写真はいずれも富士急ハイランドの「ムーンサルト・スクランブル」

「オムニマックス・シアター」など

意欲的に3機種

ナガシマが今夏導入オープン

ナガシマスパーランド（三重県桑名郡、長島観光開発㈱）では夏休みシーズンに向けて大型遊園施設三機種を導入、七月十七日に営業運転を開始したが、その主な内容は次のとおり。

①「チルドレンコースター」＝西独ジーラー社製、川鉄商事㈱導入。子どもを対象とした小型コースターで、全長二百㍍の8の字コースを最高時速三十二・七㌔で走る。コースの最高部六・二㍍、最大勾配角度二十五度、最小回転半径八㍍。レールは二本でI型鋼。車両はイモ虫をデザイン化しており、赤を基調としたFRP製ボディーで、座席部分に自動ロック式のひざ押え安全バーを設置。車輪には合成樹脂製のタイヤがついている。二人乗り車両が十五両編成（最大連結時）で定員三十人。

②「スカイウッディー」＝関西娯楽㈱製モノレール。レール上部にキャラクター（ウッドペッカーとペンギンの二種類）をあしらった駆動装置があり、これに吊り下げられたゴンドラが約四百三十㍍のコースを時速約五㌔で走る。レール最高部約十三㍍、最大勾配三・五度。コースは左回りと右回りとがあり、それぞれ最高十一両（計二十二両）が運行。一両の定員は四名。

③「オムニマックスシアター」＝カナダのアイマックス社製。一昨年のポートピアで日本初公開となった巨大ドーム映像館で、今回同園では日本初の常設館として設置。七十㍉シネラマ用の三倍という大型フィルムを使用し、魚眼レンズで百八十度に拡大した映像を直径二十五㍍の半球ドームに映し出すもの。四百席ある客席部分は約二十三度の勾配を持たせている。上映内容はポートピアと同じで、世界各地の旅をする。上映時間は一回十九分間、一日平均約七回の上映。

同園ではここ数年の間、ヤング向けの大型絶叫機の導入に力を注いできていたが、今回設置された三機種は子どもを中心としたファミリー向けのもの。また一方で大々的な植樹により園内の緑化を進めるなど、同園はあらゆる世代がくつろぎ、ともに楽しめる遊園地として一層の充実を図っている。なお同園の年間入場者数は昨年百八十万人だったが、今年は二百万人を見込んでいる。

写真はナガシマスパーランドの新機種から。上は「オムニマックスシアター」の外観と映像、下は「チルドレンコースター」㊧と「スカイウッディー」

富山博でプレイランド

泉陽興業が遊戯施設担当

富山県の置県百年を記念して「にっぽん新世紀博覧会」（富山県、富山市などの主催）が七月十六日から六十二日間にわたり、県内小杉町の太閤山ランドにて開かれており、その遊園地部分「プレイランド」を泉陽興業㈱（本社大阪、山田三郎社長）が担当している。

同社は「グレートポセイドン」「観覧車」など大型遊園施設八機種のほか、小型乗物機やゲーム機なども導入している。

京都・八瀬遊園が全面改造し

スポーツバレー オープン

上の写真はオープンした「スポーツバレー京都」内にて

スポーツを中心としたレジャーランド「スポーツバレー京都」（京都市左京区八瀬、㈱スポーツバレー経営）が七月二十一日オープンした。

約四万平方㍍の園内は、スポーツ関連遊具とアミューズメントマシンとがうまくレイアウトされており、そのほとんどが体力を使うという要素を採り入れたものだ。設置機種は大型遊戯機では「スカイコリドール」「ローリングコースター」「グレートランターン」「スカイサイクル」「ロックンロール」の五機種。スポーツ遊具はペダル式とエンジン付きの二輪車や三輪車、各種の力だめし機、アスレチック、射撃など約二十種類を設置。このほかアーケードゲーム場「ロサンゼルスホール」、メダルゲーム場「ラスベガスコーナー」の二カ所のゲーム場がある。なお同園の入園料は無料となっている（詳しくは次号で）。

データイーストとアイビスらが和解

TVゲーム「プロテニス」コピーで

TVゲーム機「プロテニス」が無断でコピーされたとして、データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）が㈱アイビス（本社東京、斉藤遥社長）と㈱テクノスジャパン（本社東京、滝邦夫社長）を相手どって訴えを起していたが、七月十五日、アイビスとテクノスジャパンが全面的に謝罪することで当事者間で和解した。

データイーストは昨年七月二日、アイビスとテクノスジャパンがデータイーストのTVゲーム機「プロテニス」の無断コピー品「ワールドテニス」を㈱トーワを通じて製造自ら販売したとして、不正競争防止法違反を理由に損害賠償を求める訴訟を東京地方裁判所に起した。これに対しアイビスは七月二十一日、データイーストを逆に相手どって訴訟を起し、さらにデータイーストは十二月十三日に訴えの理由を著作権（プログラム）の侵害に切替えるなど、これらの訴訟は継続して進められてきた。

今回の和解は裁判所の和解勧告に基づくもので、アイビスらは、今後データイーストのTVゲームの無断コピーを行なわないという誓約と共に、データイーストに全面的に謝罪したとされている。

論潮

ショーの意義

秋のAMショーがあとひと月あまりまで迫ってきて、なんとなく気ぜわしい日が続いている。その忙しさの是否はともかく、AMショーがその年の業界最大の催しであることに違いはなく、AM機の開発、製造、販売といったメーカーサイドのマーケティングや、それに伴なうオペレーターの経営計画も、このAMショーをひとつの区切りとする傾向が強いと言える。事実メーカーの多くはAMショーで発表することを目標に開発を進めていると言われている。

しかし、AM機の末端利用者である一般プレイヤーの動向を含めて考えた場合、AMショーにだけ新機種が出揃うのはむしろ弊害が多いとも言える。利用者の必要に応じて新機種がコンスタントに出荷され、それぞれの機種が息長く利用されることこそ、メーカーからオペレーターまで業界全般にとって最もメリットの多いことである。ことに人気の移り変わりが激しいと言われるTVゲーム機で、新ゲームが集中して発表された場合、よほどいいものだけが残って、それ以外のものが少しも残らないとすれば、これははなはだ残念なことと言わねばならない。

以上の観点から言うなら、NAOが毎春開くNAOショーはAMショーと対をなすいい時期に収っていることになる。米国ではオペレーターの全米協会（各州の協会の連合体でもなければ、各州の協会は支部でもない）のほうがメーカー協会より古く、また組織力も圧倒的である。こうして米国のAMOAは世界最大の国際的AM機展を毎年開催している。来年はメーカー協会、AGMAが初めてAM機展を開くが、これらの状況は日米ちょうど逆の現象を呈していると言うことができる。

業界の健全な発展を旗印に、数多くのメーカー品がひとつの展示場に集められ、それがメーカー、オペレーターの壁を越える交流の場となることは大いに意義あることと言える。AMショーはその長所を伸ばしていくことが望まれるのである。

辻本氏が新会社

7月21日付でカプコンを発足

アイレム㈱（本社大阪、高嶋哲社長）の創設者、辻本憲三氏が七月二十一日付で新会社、㈱カプコンを発足させた。この新会社はTVゲームを含む各種ゲーム機の開発、製造を行なうとしている。

所在地などは次のとおり。㈱カプコン＝大阪市平野区長吉川辺三の八の五十一、☎七九九―二二八一、辻本憲三社長。

辻本氏は昭和四十四年シングルロケのオペレーターとして創業、四十九年にアイピーエム㈱を設立した。同社は五十四年に社名をアイレム㈱に変更、その後㈱ナナオ（本社石川県七尾市、高嶋哲社長）の資本傘下に入った。五十七年十二月、これまで社長だった辻本氏は会長となり、高嶋社長と高堂専務らによる経営へと変更、五十八年二月辻本会長は同社を退任した。辻本氏は新会社を発足させたが、当面オペレーションを考えず、ゲーム機の開発に専念するとしている。

技術と信頼を誇るメダルメーカー
株式会社 トーケン TOKEN
東京(03)438-0698 大阪06(943)－2512
名古屋(052)263-0026 福岡(092)472-3600 本社(06)943-3322

セガ社、販売事業部を発足

部長に小形氏

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では八月一日付で、販売部を販売事業部とし同事業部の部長に小形武徳部長を、また副部長に村瀬貞昭課長をそれぞれ任命した。

同社では従来より、製造本部、オペレーションを担当する営業事業部、研究開発事業部、今年二月に発足したパソコン事業部があり、販売事業部の発足で一本部、四事業部、その他の管理部門という構成となった。

東京と大阪の各営業所移転

サン電子

サン電子㈱（本社愛知県江南市、前田昌美社長）ではこのほど東京と大阪の各営業所を移転するとともに、東京営業所に海外事業部（内田登美雄部長）を新設した。なお大阪営業所には従来からプルーマック営業課と電子機器営業部門を併設している。移転先などは次のとおり。

東京営業所＝東京都千代田区神田須田町一の十八、共同ビル須田町、☎二五六―一七一一、吉田喜春所長。

大阪営業所＝大阪市北区曽根崎新地二の三の十三、若杉大阪駅前ビル、☎三四四―〇八三一、山口正則所長。

コンピューター・クイズで確かな手応え。

■ヤングを対象に今一番人気のあるテーマ、4ジャンルをパック。
（パートIIはノンセクション新投入）
TV・アイドル、マンガ・アニメ、野球・スポーツ、動物・植物。
■時代性をとらえた息のながーいクイズマシン。
■設置場所（店）は、ヤングの集まる場所ならどこでもOK！
■ワープロ内蔵の鮮明画像で出題。
■テストロケ及び「頭の体操」で高いインカム実証済。
■新プログラムを順次用意。
クイズトーナメント全国大会 実施
日時：昭和58年11月23日
会場：新宿住友三角ビル
※入賞者には豪華景品をプレゼントします。
※クイズ大会のポスターを送付します。お問合せ下さい。

新発売
パートII 好評により新プログラム登場
コンピューター クイズ 続・頭の体操
■時代性をとらえた斬新な内容の新プログラムを追加。
■コンピューター音声でゲームを進行。
■茶の間の人気がそのまま直結。
■クイズ設問が500問内蔵。
■4分野、5段階の難問をセット。
■全問正解者には《ものしり博士号認定証》を授与。
設置場所（書店、文具店、ショッピングセンター等）をご紹介できる地域があります。営業部までお問合せ下さい。

株式会社ユニエンタープライズ
UEP KK UNI ENTERPRISE CO.,LTD.
東京／渋谷区代々木三丁目24番3号 ☎03(370)0331㈹
東北／仙台市若林一丁目10番12号 ☎0222(86)9611㈹
● OVERSEAS DEPARTMENT OFFICE 3-24-3, UMEMURA BLDG. 5F Yoyogi Shibuya-ku, Tokyo, JAPAN 151
PHONE : TOKYO(03)370-0331 TELEX : 852821 UEPCOLJ CABLE : SENDAI "UEP" FAX : 03-370-2071

第32回 全国縦断ゲーム場ルポ

大阪 阿倍野・新世界

天王寺駅の北西側に大阪市内有数の大公園、天王寺公園があり、同公園内には天王寺動物園、美術館、図書館、音楽堂、植物温室などの文化施設が備えられている。この天王寺公園の南側が阿倍野、西側が新世界と呼ばれる界隈である。

阿倍野界隈では天王寺駅（国鉄、地下鉄、南海電鉄）を中心として北側の「あべの地下センター」、南側の路面電車が走る阿倍野筋周辺が最も賑わっており、大阪"キタ"、"ミナミ"に次ぐ盛り場となっている。

「アポロゲームセンター」はブティックや飲食店などの入ったファッショナブルな「アポロシティービル」の六階にあり、運営はセガ社と㈲東芸社の二社で、それぞれ同店名だがフロアは別になっている。以前はセガ社運営のゲーム場しかなかったが、近映会館にあった㈲東芸社運営の「近映ゲームコーナー」が一昨年七月に現在の場所（セガ社ロケの隣）に移転、両店はPRやイベントなどを共同で展開している。

セガ社運営「アポロゲームセンター」は約百坪の広いフロアにテーブル型TVゲーム機七十三台を中心にアップライト型TVゲーム機十三台、コックピット型TVゲーム機五台、フリッパー五台、その他アーケード機五台、メダルゲーム機九台（うち三台は大型機）、計百十台を設置。北側はガラス張りで店内は大変明るい。装飾はヤング向けで、床には赤と緑の太いストライプが斜めに走ったカーペットが敷かれ、天井は途中で一段高くなっており、その落差部分に赤、橙、黄と三色のラインが描かれている。TVゲーム機は一ゲーム十円、五十円、百円の機械に分けられ、赤いタイル模様のつい立てで仕切られている。客層は中学生、高校生、大学生というヤングが中心で終日活況を呈している。同店の伊庭店長は「隣にゲーム場が移転してきてから、客数が増えた。両店は互いにいい面を採り入れながら、いい意味での競争をしているし、共同でイベントなどを開催したりして、このアポロビル六階を天王寺のゲームの中心的な場所に盛り上げようと努力している」と、ゲーム場

上の写真は「アポロゲームセンター」（セガ社運営）の活況の店内、ゲーム料金は3段階ありそれぞれコーナー別に分かれている。下の写真は同店の伊庭延男店長

ボウリング場入口部分で運営する「ボウルタカハシ・ゲームセンター」のようす

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

プロサッカー
8方向レバー、赤・青ボタン操作でゴールをめざす

PRO SOCCER

ラッキークレーン
2つのボタンの操作で自動的に品物を吊り上げる

LUCKY CRANE

バニッシュホール
ひと休みもできる!! タイマー制電動パチンコ

VANISH HOLE

レーザーグランプリ
ドライブゲーム初のレーザーディスクで迫力満点

LASER GRAND PRIX

株式会社カワクス
本社 〒577 東大阪市川俣2丁目34番地 ☎06(787)1881㈹
東京営業所 〒104 東京都中央区八丁堀3の18の7 黒江屋ビル ☎03(553)6881

が集中すれば競争は激しくなるが、その相乗効果としてより多くの人々が集まってくるというひとつの実例がここにあることを強調。

㈲東芸社運営「アポロゲームセンター」は約七十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機七十台、コックピット型TVゲーム機六台、アップライト型TVゲーム機五台、フリッパー二台、その他アーケード機二台、計八十五台を設置。緑のカーペットの床、黄、赤、緑の三色を基調とした壁面、白い天井という配色で、けい光灯に赤いアクリル板を当てた間接照明がなされている。同店の森店長は「当店はセガ社のゲーム場と一体となり一つの大ゲーム場として協力し合って運営している。そして若者の集まるスペースというイメージが定着してきたが、不良じみた者や品行のよくない者は絶対入場させない。このことがイメージアップにつながり、売上げを向上させていると思う。世の中には不健全な人より健全な人のほうが圧倒的に多いのだから、なにも不健全な人を相手にしなくても、健全な人のみを対象に商売すれば売上げは必ず向上するものだ」と語る。

大衆的なロケで堅調

「ボウルタカハシ・ゲームセンター」はボウリング場のビル一階にあり、天井がかなり高く百坪ほどのフロアはそれ以上に広く感じる。設置機械はテーブル型TVゲーム機八十台、アップライト型TVゲーム機四台、コックピット型TVゲーム機四台、フリッパー十二台、その他アーケード機二十六台、計百二十六台。同店の従業員は「阿倍野筋に面した一階部分にあるため、ボウリング客よりもゲームプレイを楽しみに来る客のほうが多い」と語る。なお同店ではショーケースに各種TVゲーム基板とTV機部品を陳列し、"自分でゲーム機を作ろう"というキャッチフレーズを掲示し、それらを低価格でマニアに販売している。また基板を組込んだ本体も販売しており、壁面ボードに組込まれたTVモニターに、販売している機種のデモンストレーションが次々と映し出されている。

近鉄百貨店の屋上に各種遊戯機を設置した「プレイランド」がある。同ロケは四社により運営されており、関西娯楽㈱が大型乗物機四台とゲーム機八十台、朝日科学模型遊園㈱が小型乗物機六台とゲーム機六十台、吉村商店が乗物機十三台（うち大型機二台）とゲーム機十三台、桝商店が乗物機十五台（うち大型機一台）をそれぞれ担当している。今夏の状況について四社とも「夏は涼しいほうが屋上に人が多く集まる。昨年は冷夏だったのでよかったが、今年は猛暑で海やプールのほうへ人が流れて屋上ロケとしてはいまひとつだ」と口をそろえて言う。

さて新世界だが、ここは明治末期に米国コニーアイランドにならって作られたという娯楽街で、通天閣がシンボルになっている。現在は映画館、パチンコ店などの集中す

次ページへ続く

大衆的な外装の「テレビゲーム春日」の店頭部分（写真右）と地元の大人客が多い同店の店内のようす（写真下）

上の写真は「アポロゲームセンター」（東芸社運営）のようす。学生たちを中心に終日活況を呈している。下の写真は同店の森忠保店長

近鉄百貨店の屋上で大型機からゲーム機まで設置の「プレイランド」

このほど店内を改装し地元の子どもたちに人気の「プレイランドマルコ」

バリー・ニュープロダクツのお知らせ

●ミッドウェー社製品
●基板修理・バリー社全製品のパーツも取扱い中です

GIANT JACKPOT
ジャイアントジャックポット
日本で初登場！
（オーソドックスなスロットマシン）
電子回路採用
最高6枚賭け
最高1万枚ペイアウト
〒91-24132

TAHITI
タヒチ

オーソドックスなビッグビンゴ!!
メダルゲーム場に最適
〒91-10658

GRAND SLAM
グランドスラム

2または4Pで対戦スコアが表示されます。
本格的な野球フリッパーゲーム。
〒91-18573

販売代理店募集中
メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

株式会社バリー・ジャパン
東京都渋谷区道玄坂1丁目14－9（ソシアル道玄坂ビル）
PHONE 03（476）5981 〒150

全国縦断ゲーム場ルポ

謹告

株式会社アイビスは貴社が開発しましたテレビゲームマシン「プロテニス」と全く同一の画面表示を顕出させるプリンテッドサーキット基板を株式会社テクノスジャパンのプログラムをもとに製造いたしました。販売については貴社からの許諾を受けることを前提としましたが、その合意が得られないまま販売にいたりました。この結果、貴社に対し多大なご迷惑をおかけしましたことを謹んで謝罪いたします。

今後はこのような行為がないよう業界の健全な発展の為に努力することを表明いたします。

昭和五十八年八月

東京都渋谷区代々木三―十四―一
株式会社　アイビス
代表取締役　斉藤　暹

東京都新宿区西新宿六―五―二十七
株式会社　テクノスジャパン
代表取締役　瀧　邦夫

東京都杉並区上荻二―三十一―十二
データイースト株式会社　殿

リフトミニ　ギックリ腰に注意!!
腰を痛めてからでは遅いのです

1人で運び、タテ積み・ヨコ積みOK!
狭い喫茶店でもOK!

1人で持ち上げ、女の人でもラクラク

1人で積み降ろし

後ろの座席は倒していません
マルチバン、小型バンでもOK

手をはなしてもOK
テーブルの高さ調整も簡単

積み込み + 運搬 + 設置 + 倉庫の整理 ＝1人でOK

倉庫の整理も1人でOK
2段積みでスペース広々

定価98,000円　只今　発売記念価格　69,800円

総発売元
中部商事株式会社
振込銀行　東海銀行植田支店　普146－058
名古屋市天白区天白町島田山畑1386-3　TEL　052－801－3219

外装、内装ともにアメリカンムードを漂わす「ゲームハウスペースキューティ」の店内(左)と外観(下)

る庶民的な盛り場となっている。その中でもとくに庶民的雰囲気が漂うのはアーケード街「ジャンジャン横丁」で、大衆的な食堂、将棋クラブ、演芸場などが軒を並べる。戦前は三味線をジャンジャン鳴らして客を呼び込んでいたところから、この横丁の通称が生まれたという。

このジャンジャン横丁に「テレビゲーム春日」があり、地元の大人を対象に営々と運営を続けている。約五十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機三十三台、コックピット型TVゲーム機一台、その他アーケード機一台、スロットマシンが中心のメダルゲーム機七十台、計百五台を設置。床は赤いカーペットが敷かれ、壁面には緑色のツタをはわせるなど夏らしい装飾がなされている。同店の深崎店長は「当店ではメダルの貸出料金を他店の三分の一ほどの低料金にしているため、長時間遊べる。また短時間で勝ったとか負けたとかいう感じはほとんど与えないので、射幸性は非常に低い。低料金で長い時間プレイさせ、ゲームの楽しさのみを味わえるようにしている。だから当店ではTVゲーム機よりもメダルゲーム機のほうが人気がある」と、地域に合わせた大衆的なゲーム場運営による堅調さを強調する。

「ゲームハウススペースキューティ」は昨年四月、レストランから衣替えしたゲーム場で、米国西部の雰囲気を出した内装が施されている。白色を基調として茶色の木が縦横に張りめぐらされ、壁面は木の手すりがついた窓の中に植木を設置し、景色の大ポスターなどが飾られており、落ちついたムードがある。フロア面積は約四十坪でテーブル型TVゲーム機四十台、アップライト型TVゲーム機七台、コックピット型TVゲーム機二台、フリッパー八台、その他アーケード機八台、メダルゲーム機七台、計七十二台を設置。同店の前原店長は「親子連れが多い。機械は新機種でなくても他機種を入替えることにより、客に新鮮味を与える」と語る。

「アサヒゲームセンター」は約六十坪のフロアにTVゲーム機六十台、フリッパー四台、その他アーケード機三台、計六十七台を設置。同店の山田氏は「店内に自販機設置の休憩フロアを設けてから、客の入りがよくなったようだ」と語る。

「プレイランドマルコ」は約三十坪のフロアにTVゲーム機約四十台とフリッパー二台を設置。このほど内装、外装ともに改装し子ども客を集めている。

「ゲームミッキーマウス」は約二十五坪のフロアにTVゲーム機三十数台とフリッパー二台を設置。大人客が中心となっている。

「通天閣遊戯コーナー」は通天閣二階にあり、展望台へのエレベーターの周囲にTV機を中心としたアーケード機を計三十七台設置。グループ客が多いようだ。

データ（順不同）

テレビゲーム春日　浪速区恵美須東3-2-19、☎632-2313、直営＝小林商事㈱

プレイランドマルコ　浪速区恵美須東3-6-17、☎643-4094、直営＝大栄㈱

アサヒゲームセンター　浪速区恵美須東2-2-5、☎633-4551、本社＝㈱橋本土地興業（☎643-0661）

ゲームハウススペースキューティ　浪速区恵美須東2-3-17、☎643-2910、本社＝㈱ナムコ（☎03-736-1211）

ゲームミッキーマウス　浪速区恵美須東1-16-9、☎643-6194、経営者不明

通天閣遊戯コーナー　浪速区恵美須東1-18-6、☎641-9555、本社＝㈱セガ・エンタープライゼス（☎03-742-3171）

アポロゲームセンター　阿倍野区阿倍野筋1-5-31、アポロビル6階、☎647-0716、本社＝同上および㈲東芸社（☎971-0803）の2社。

ボウルタカハシ・ゲームセンター　阿倍野区阿倍野筋1-6-21、☎631-1067、本社＝㈱大阪サービスゲームス（☎647-7332）

近鉄屋上プレイランド　阿倍野区阿倍野筋1-1、近鉄百貨店屋上、☎624-1111、本社＝朝日科学模型遊園㈱（☎07249-4-3063）、関西娯楽㈱（☎633-1515）、吉村商店（☎694-1154）、㈱燕店（☎0729-56-7046）の4社運営。

いろいろなポスターを張りめぐらせている「アサヒゲームセンター」の店内にて

モスグリーンのストライプが落ちつきを与える「ゲームミッキーマウス」の店内

新世界のシンボルとなっている通天閣の二階で運営の「通天閣遊戯コーナー」のようす

M.I.Pオリジナル

電子ライター・ハリガネ　完全シャットアウト
スーパースナイパー

①電子ライター防止機能!
画面をクリアし、クレジット"0"となり、ブザー⑩断続音で知らせます。
②糸釣・針金防止機能!
画面をクリアし、クレジット"0"となり、ブザー⑩　続音で知らせます。
③スピーカー音でガンガン警報!
"A 端子"をスピーカーに接続すると、ブザー音の代りにスピーカーより"ファンファン音"を出せます。
④電源"ON"時のクレジット上り等のトラブルは皆無です。
⑤コイン枚数の切換え可能
1～3枚の硬貨・1プレイの切換えが、ディップスイッチで簡単にできます。

信頼の技術とアフターサービスが自慢の会社です!
株式会社 M.I.P
大阪市東淀川区上新庄3-14-11
まず、お電話して下さい
06 (326) 6700
〈振込先〉住友銀行庄内支店㈱エム・アイ・ビー㊥212524関西相互銀行上新庄支店㈱エム・アイ・ビー㊥216232

高品質のスイッチング電源
GSパワーサプライ
●マイコン・TVゲーム
●他一般用
●三出力電源

新製品　ブラックタイプ

○ご好評を頂いて発売中のGSのスイッチングパワーサプライに、ブラックタイプGS－37Aが加わりました
○輸出用の180～264V入力のGS－37Cも加わりました。
◆GS－37A仕様
電圧／AC90V～132V
出力電圧／+5V　+12V　－5V
出力電流／　7A　　1A　　1A

各種電源のオーダーメイドも承っております
GS 株式会社中野技研
長野県中野市草間1166☎(02692)6－7935

中国の旅

古館達三

JOUの「友好訪中団」は、6月11日に成田空港を出発し、変りつつある中国のアミューズメント事情視察を行ない、6月19日に参加者全員が無事帰国した。以下は同訪中団の広報担当である古館達三氏（㈱フジユーエン）によるレポートである。

昆明・翠湖公園の観覧車の前で全員で記念撮影

日本娯楽機械オペレーター協同組合は、六月十一日、友好訪中団（早見儀信団長以下二十四名）を結成し、梅雨空の成田空港を上海に向けて出発した。当組合としては二度目の訪中であるが、変りつつある中国を、目で見て確かめ肌で感じたものを書いてみたい。

出発に当たって

一九四九年中華人民共和国として新しく出発した中国は、興亡をくり返して来た六千年の悠久の歴史と、輝かしい文化遺産の伝統の尾を引きずりながら、その巨大な尾を断ち切るように土地改革を完成し、私有制度を否定し、農業の集団化をはかり、人民公社を誕生させ、急速に社会主義化を進めていった。しかし途中に、革命路線の考え方の相違とも、あるいは上層部の権力闘争とも見られる「文化大革命」があり、足踏みを余儀なくさせられた。

現在の中国を見ると、十億を超える人口と日本の二十六倍もある巨大な面積の領土を持っての新しい国づくりが、いかに困難であったかがわかる。国民全体としては、一番の根本問題である飢餓からの脱却には成功したものの、それ以上に世界各国と同等のゆとりある経済生活や文化生活への道は思うように進んでいない。それでもいろいろ考え実行して変りつつある。

増えつつあるAMマシン

上海空港に着き、税関でうんざりするほど長く時間がかかり、やっとの思いでバスでホテルに着く。そのロビーで最初に目に入ったのはAMマシンである。ビデオゲームにフリッパーとドライブゲームである。前回に訪中した時はついぞ見かけなかったのに、と時代の変りつつあるのに気づいた。ゲーム機械など資本主義に毒されたものとして一蹴されたものだったのに、と思った。行く先々のホテルには必ずというほどゲーム機械が並べられていた。

また桂林の七星児童公園には、ブランコや滑り台のほか、飛行塔に似た乗物があった。昆明の翠湖公園には、観覧車やチェアプレーン、龍の形をした回転ボートなどがある立派な遊園地もあった。

また驚いたことに、少年少女の英才教育の場所である上海の楊浦区「少年宮」に、本格的な観覧車が設置されて、少年少女達が喜々として乗って楽しんでいた。

人間が毎日の生活を送る上で、勉学や仕事一途の緊張の連続では、心身によくない。そこには息抜きの時間が必要であり、明日の活力の為の娯楽が求められる。この点に気づいての進歩と思うと、余暇産業に従事する私達も意を得たりの感がした。

桂林・七星幼稚園でお遊戯をしている園児たち

上海・虹口区の小学校で学ぶ児童たち

七星幼稚園訪問

朝九時に桂林の七星幼稚園を訪問した。門の入口で園児たちの盛大な拍手に迎えられた。いつどこの国でも幼稚園の子どもたちは可愛いけれど、一所懸命の態度を示す中国の子どもたちに健気さが感じられる。

この幼稚園はもちろん国営で、エリートコースの全寮制をとっている。入園時にはかなり厳しい試験がある。身体が健康で知能が優れ、言葉がはっきりしていることが条件である。両親が共稼ぎの子どもが多く、月謝は教育費、食費を含め中国の労働者の平均賃金の三割「二十元」である。園児総数二百五十名で、全寮制のため医者と賄婦を含む教職員四十名で運営されている。土曜日の午後両親のもとに帰宅し、月曜日の朝登園する。夏休みは四十日で、冬休みは三十日である。朝八時起床で、夜九時に就床する。

選抜されただけあって、みんな可愛く賢そうで、童謡を歌ったり踊ったりで、幼い仕草の中にも明るい明日が感じられた。私達訪中団は、日本に居ては、お孫さんたちの幼稚園にはあまり顔をみせない人達と思うが、園児たちと手を取り合ってお遊戯をして楽しんだ。

小学校訪問

上海の虹口区第三中心小学校を訪問した。一九五一年創立で、生徒数は七百四十五名、クラスが十九、職員八十名である。生徒は全部一人っ子の家庭の子である。選抜制でなく一般の労働者の子弟も入学しているが、教育の実験校として有名で、教育

価値あるニューマシンをディストリビュートする!!

幻魔大戦
角川アニメをバックに展開するアクションゲーム
GENMA TAISEN

マッピー
マッピーとニャームコの痛快追いかけっこゲーム
MAPPY

新幹線ゲーム
2ウェイ方式の電光点滅式ルーレットゲーム!
SHINKANSEN GAME

続・頭の体操
4分野、5段階の難問が出題されるクイズマシン
ZOKU ATAMA NO TAISOU

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

株式会社 総商
本社 〒444 岡崎市井田西町17-4 TEL.(0564)24-2581(代) FAX(0564)22-0555(代)

JOU

㈱フジユーエン

水墨画で有名な桂林・灕江の川下りのようす

一九八〇年に全国の優秀校として表彰されたそうである。現在でも上海で一番優れた学校とされている。

選抜制でもないのにどんな教育の実験をして優秀校と言われるようになったか、の質問に対して、第一は「共産党の方針をよく守って教育しているからです」、には一同白けた。が第二以降の理由はなるほどと思うのがあった。知識教育と徳育教育を並行して行う。他の小学校よりも国語、数学、音楽などレベルの高い教科書を使用する。他の学校より質の高い優秀な教師が集められた。五年生で外国語を習い始める。宿題は原則として学校にいるうちにやらせ、よくわかるまで教師が教える。学科ごとにその道の専門の教師が教えるなどである。

教育制度は小学校六年（昨年までは五年）、中学および高校三年、大学四年で、新学期は九月に始まり、七月が終業式で八月は夏休みである。

水墨画 桂林

上海から飛行機で桂林飛行場に降下した時、霧の中から突然「福禄寿」か「章魚」の頭みたいな異様な物体が何百となく飛行機の両側の窓に、ニョキニョキとあらわれたので乗客は驚いて立ち上った。しばらくしてこれが桂林をとり囲む山々とわかって安堵するとともに歓声があがった。古来桂林の山水は天下一と称され、幻想的な景観に旅情をそそられて多くの文人墨客以外の人達にも愛されてきた。

今、また風流人の集まりとは言えない我等訪中団もこの桂林を訪れた。

桂林附近はその昔、海底にあったが、地殻の変動で降起した石灰岩が雨水、地下水などの化学的浸食作用を受けてできあがったカルスト地形である。桂林市の中央を流れる灕江の川下りは、六時間にも及ぶもので浅瀬があり深渕あり、両岸には奇峰奇岩がそびえ立ち緑の竹林が点在し、小舟で魚をとる人など千変万化である。子どもの時に、田舎の家の煤で黒ずんだ床の間に、古ぼけた水墨画の掛軸があり、こんな溪谷や尖った坊主頭みたいな山が実際にあるのかな、と思っていたものが現実に目の前に迫ってきた。六時間、無限の変化に富んだ、天然の画廊であり夢幻の水墨画の世界にひたった。しかも曇り空から雨になり、やがて雲の切れ間から日がさして、天候の変化によるあらゆる姿を見せてくれた。素晴らしきかな桂林。

上海・揚浦区「少年宮」にある本格的な観覧車

宜良県で出会った「市」へ行く人びと

自由市場について

永い歴史を持つ中国は、秦の始皇帝の時代から、常に圧政と搾取から逃がれるための反乱と革命をくり返してきた。そして個人主義的とも思われる民族である。清朝の腐敗から孫文による辛亥革命があり、その後中国共産党による中華人民共和国が誕生し、社会主義体制の下に国民は平等に飢えることもなく平穏に暮らすことができるようになった。しかし、商売上手にかけては世界でも最優秀と言われる華僑と同一民族である。人民公社による集団農業で分配（給料）が同一ならば、各個人が自分の持つ能力を出し尽くして働くと言うタイプの民族ではない。試みに、各人に自由に耕作、生産物を販売できる三十坪位の自留地を与えたところで、その野菜などの生産性は集団農業の二〜三倍も良いという。その他、豚やアヒルを飼い、手工業的日用品を作り、これを持ち寄って一ヵ月に三回ほど「市」を開く。これが地方における自由市場である。

昆明から石林に行く途中に宜良県という町があり、ちょうど市が立つ日だったので、市場に急ぐ人達の大群に会った。自転車に乗ってる人は少しで、ほとんどが肩の高さが人間の胸ぐらいしかない、小さいが足の太い馬に、リヤカーの大きいような乗物を引かせている。その乗物に向い合わせで十人ぐらいの人が乗る乗合馬車で市場へと蜿蜒と続き、その馬車の五台に一台ぐらいは野菜とか果物とか日用品を積んでいる。市場で売るものであろう。皆小ざっぱりした服装で、喜々としてバスに乗ってる私たちに手を振っている。市の立つ場所は町の中心の広場で、道端にいろいろの品物を並べ、露店の喰べ物屋も数多く店を出していた。

娯楽の少ない農村の人たちにとって、一ヵ月三回の市の立つ日は、素朴なコミュニケーションの場であり、買い物の楽しさ、食べる楽しさ、お祭りのような楽しい日であり、あるいは恋の芽生える機会なのかも知れない。

この山奥の素朴な習慣は工業の無秩序な巨大化による重金属や亜硫酸などによる公害とか、核戦争により恐るべき放射能で地表が覆われるということがなければ、大地が緑を育む力のある限り永久に続くと思われる。

帰国後、広州で人民公社を解体し株式会社が出現した、と報じる新聞記事を見た。まさに中国は変りつつある。

DOMMY
君は、何個たおせるかな?
©テクノス・ジャパン

GET LOST IN THE BLOCKS
……… WITH DOMMY

KICK THE DOMINOES!
WITH ALL YOUR MIGHT!

LOVE OUR DOMMY

PLEASE CALL OR TELEX

Rollertron
株式会社 ローラートロン
ROLLERTRON CORPORATION
東京都新宿区西早稲田2-20-1 ☎(03)204-0469(代)
20-1, 2-chome Nishiwaseda Shinjuku-ku Tokyo
Telex 02324581 ROLLER, J

株式会社 ローラートロン大阪
ROLLERTRON OSAKA CORPORATION
大阪市東淀川区東中島1-12-33 ☎(06)325-3843(代)
12-33, 1-chome Higashinakajima, Higashiyodogawa-ku Osaka

パーソナル・コンピューターのプログラムを格納したROMの法的性質

アプル・コンピューター社 対 フランクリン・コンピューター社

（合衆国地方裁判所ペンシルベニア東部地区 1982年7月20日判決）

ビデオゲーム裁判事例の研究…9

早稲田大学教授 土井輝生

事実

原告アプル・コンピューター社は、パーソナル・コンピューターの分野でリーダーとされているカリフォルニア州の会社である。アプルは、三千人の従業員を雇い、四十万台のコンピューターを販売した。一九八一会計年度には、三百三十五万ドルの売り上げがあった。被告フランクリン・コンピューター社は、一九八一年に設立され、従業員七十五人を有するペンシルヴェニア州会社で、販売したコンピューターは千台以下である。

アプルは、フランクリンに対し、連邦地方裁判所（ペンシルヴェニア東部地区）に、後者がアプルⅡパーソナル・コンピューターに組み込まれた、またはこれとともに販売される十四のコンピューター・プログラムを使用し、コピーし、販売しまたはその登録著作権を侵害することを禁止する予備的差止命令を申し立てた。

判決

I 著作物

A 「コンピューター」

本件に関係する二つのコンピューターは、アプルが製作したアプルⅡと、フランクリンが製作したエース一〇〇である。どちらも、小さくて、個人や小企業がかんたんに使用することができるため、一般に、マイクロコンピューターとか、パーソナル・コンピューターといわれている。

両コンピューターには、「マザー・ボード」と呼ばれる大きい平らな回路基板がついている。コンピューターのオペレーティング・センターである電子回路を形成するこの基板には、多くの集積回路ないしチップが取り付けられている。つぎに説明するのは、これらの集積回路で、本件訴訟の焦点となっているものである。

B 集積回路──CPU、RAM、ROM、PROMおよびEPROM

パーソナル・コンピューターには、いろいろな種類のシリコン・チップが使われている。これは、写真化学的にインプリントしたシリコン・チップである。個々の集積回路ないしチップは、それぞれ一定のサイズのメモリないしプログラミング容量をもつように作られている。マイクロコンピューターでは、一個のチップの容量は、四千バイト（メモリ四K）から六万四千バイト（メモリ六十四K）である。一「バイト」は、チップに収納する情報の一セルないし一ロケーション・ポイントである。アプルやエースのようなコンピューターでは、個々のバイトは八「ビット」（バイナリ・ディジット）（それぞれ、「0」または「1」の単一数値を表わす）である。

アプルとエースは、他のすべてのコンピューターと同様に、中央処理装置（CPU）をもっている。CPUは、バイナリ・プログラムを実行することを専門とする集積回路である。CPUは、すべてのプログラムについて必要な基礎的な演算を行ない、それを制御するプログラムの要求に従って回路をシステム内の他の部分にシフトする。アプルとエースのどちらにおいても、CPUは六十四Kの蓄積容量をもった六千五百二マイクロプロセッサーを使用する。

演算を行なうCPUのほかに、コンピューターには、コンピューター内でできた情報またはフロッピー・ディスクやキーボードのような外部装置からコンピューターに入力された情報を収納する内部記憶装置がある。情報は、持久性の記憶の形でも、非持久的な揮発性の記憶の形でも収納することができる。チップのなかには、機械が電源につながれているあいだだけ情報を蓄積するものがある。これは、RAM（Random Access Memory）チップである。電源を切ると、RAMチップに収納された情報は消失する。

永久的に蓄積する情報は、ROM（Read Only Memory）と呼ぶチップに収納される。ROMに収納された情報は、電源を切っても消失しない。ROMへの情報の収納は、個々のバイトの構造を作る可溶性のリンクを破壊して、ROMにインプリントするプログラムのスペシフィケーションに従ってアレンジしたオン・オフ・スイッチに相当するものを創り出して行なわれる。

どんな目的のためにも、ROMに収納した情報をコンピューターのユーザーが変更することはできない。その名が示すように、ROMは読み取ることだけができる情報を収納するものである。新しい情報を加えたり、「書き」込んだりすることはできない。本件訴訟で問題となっている十四の「著作物」のうち、四つはROMに収納されている。

C プログラム──ソフトウェア、インタープリタおよび言語

本件でとくにむずかしいのは、「プログラム」という語の弾力的なことである。コンピューター・プログラムは、コンピューターに一定の任務を遂行することを指図する一組の連続したインストラクションである。ユーザーは、機械のオペレーティング・センターにインストラクションを与えない。ユーザーは、英語に似た「高いレベルの」言語で表現するプログラムを書くのである。事情によって、一または二以上の特別の機械「プログラム」がこのユーザーが与えたインストラクションを、回路のなかで実行することのできる形式のインストラクションに翻訳し、または「解釈」する。回路のレベルでは、プログラムは「低いレベルの」言語で表現される。もっとも低いレベルでは、各プログラムは「オブジェクト・コード」になる。オブジェクト・コードは、2進数──コンピューターの回路のなかでのスイッチの開閉を示す0と1の連続──で表わす。

オブジェクト・コードは、本件の心臓部分である。おおざっぱにいえば、ROMという建築物に刻みこんだオブジェクト・コードは、専門家が顕微鏡を使い、忍耐をもってすれば「読む」ことができる。しかしながら2進数の形式であれシリコン・チップの形式であれオブジェクト・コードは人間に読ませることを目的とするものではない。これは、機械の言語である。

本件で問題となっているのは、オブジェクト・コードに表現された十四の「プログラム」である。これらのプログラムには、アプルのROMやエースのPROMにインプリントされたものと、容易に蓄積し、プログラムを必要とするときコンピューターのRAMに移すことができるようにフロッピー・ディスクに刻み込まれたものとがある。

これらのプログラムはすべて、「アプリケーション・プログラム」に対応する「オペレーティング・プログラム」である。両者の区別は、プログラムの使用の範囲と機能とにもとづくものである。アプリケーション・プログラムは、記録を作ったり、一定の計算をしたり、図形の映像をディスプレーしたりするような、通常はユーザーが選んだ、特定の任務をもっている。アプリケーション・プログラムは、通常、熟練していない者が容易に使用することができるように、高いレベルの言語で書かれる。

これと対照に、オペレーティング・プログラムは、一般にコンピューターの内部に使用されるもので、アプリケーション・プログラムの実行を促進することだけを目的とする。

D コンパティビリティとオペレーティング・システム

いろいろな種類の別個のオペレーティング・プログラムより成るオペレーティング・システムは、ある意味において機械の一部である。これは、ユーザーが情報をコンピューターに入れる物理的なプロセスを行なうとき順序正しく進行させることができるようにする機能システムを提供するものである。オペレーティング・システムは、機械にこの情報を使用する方法を指示し、提起される課題に対する解法を受け取る。持久的にROMとしてインプリントされると、フロッピー・ディスクから入れられるとを問わず、ひとたび機械のなかに入ると、オペレーティング・システムはほとんど「透明」に近い。ユーザーは、その著作物および処理する著作物の順序に気が付かない。

コンピューターの物理的な要素（キーボード、スクリーン、プリンター、ディスク・ドライブなど）とCPUに組み込まれ、高いレベルの言語によって加えられたシステムのロジックとの複雑な関係のために、オペレーティング・システムはパーソナル・コンピューターにとってクリティカルである。オペレーティング・システムがなければ、個々のオペレーションは、実行することができるようにするために手に負えないほど多くのステップをへなければならない。

オペレーティング・システムは、コンピューターの物理的環境、とくにCPUの構造、の要求をみたし、かつ、一般市場で書かれたソフトウェアおよび他の製造者が作ったペリフェラル（周辺機器）とのコンパティビリティを容易にするように配列される。本件訴訟が起ったのは、アプルのコンピューターが非常に大量のソフトウェアとアプルとだけコンパティブルなペリフェラル・ハードウェアの創作を刺激したからである。このソフトウェアとペリフェラル・ハードウェアのほとんどは、アプルのオペレーティング・システムを念頭において設計されたものである。

このことは、非常な困難をこくふくし、または組み立てなおさないかぎり、アプルのものにあるオペレーティング・システムとCPUのコンフィギュレーションをもった機械以外の機械には役立たないことを意味する。

アプルのような小さいコンピューターを買うアマチュアや小さい事業者は、品質を見て買うのではなく（しかし品質が重要でないというのではない）、コンパティブルなソフトウェアとペリフェラルを見て買うのである。フランクリンは、アプルとコンパティブルなコンピューターを「設計」した。すなわち、エースは、多数の事業者がアプルのために書いたソフトウェアの全部でないまでも大部分を使い、他の多くの事業者が製造したペリフェラルを受け入れるように設計されたのである。アプルは、本件訴訟において、フランクリンがアプルのシステムのロジックと構造を「盗んだ」と主張する。フランクリンは、アプル以外のコンピューターの所有者から市場にある豊富なアプル・コンパティブル資材を利用する機会を奪ったと主張する。フランクリンの論旨は、フランクリンが作ったのはアプル・

たゆまぬ努力で正しいコースを
私たちはギャンブル機やコピー機のない、健全なAM業界をめざしています。
手塚商会
〒663 兵庫県西宮市高松町16-15
TEL 0798-66-0811(代)

土井輝生氏の略歴 大正15年9月5日生れ。昭和29年早稲田大学大学院法学研究科修士課程修了、その後32年まで米国へ留学ミシシッピー大学、ハーバード大学で法学を勉学、33年早稲田大学に勤務、現在は法学部教授（国際私法、工業所有権法）。文化庁の著作権審議会委員、著作権法学会会長などを兼任している。

コンパティブル・システムではなく、アプル・コンパティブル・ソフトウェア（これは必然的にアプルの主要な構造、とくにアプルのオペレーティング・システムの構造の多くを共用しなければならない）とコンパティブルなシステムであるということである。

E　係争の著作物

本件訴訟で問題となっている著作物は、ROMまたはフロッピー・ディスクに収納されたオブジェクト・コードである。

II　著作権法

A　連邦議会の権限の源泉

著作権の分野における議会の権限は、合衆国憲法第一条八節八項（「著作者および発明者に対して、一定の期間を限って、その書いたものおよび発見について排他的権利を保障することによって、学術および有用な技術の進歩を促進すること」）である。当初から、議会は、著作者および発明者に与える保護を分割し、異なる保護の基準を設定し、異なる保護の期間を定めた。

著作権保護と特許保護の範囲の分割は、一九七六年著作権法第一〇二条において認められている。第一〇二条(a)は、著作権によってカバーされる伝統的な分野――限定された独占によってオリジナルな著作物を保護すること――を、新たに弾力性を加えてリステイトする。第一〇二条(b)は、著作権法の定義と合わせて、保護すべきであるとすれば特許法によってのみなすことのできる分野を除外する。

本件で問題となっている作品は、著作権保護をうけるか、特許保護をうけるか、両方の形式の保護をうけるか、どちらの保護もうけないか、議論の余地がある。本官は、著作権侵害の観点からだけ予備的差止めの申立てを審理することを求められている。しかし、第一〇二条は、少なくとも特許法が一九七六年著作権法の範囲を制限しているから、著作権と特許の両方についての議会の意図に従って解釈しなければならない。

B　その他の分れた見解

本件で提起される問題は、マイクロコンピューターに使用される技術をどのように説明するかについて、はっきりした意見の一致がない。明確でないから、事実に対する法の適用は不確実になる。原告アプルの請求は、(1)コンピューターのオペレーティング・システムは、アイディアやプロセスではなく、一つの表現の形態である、(2)ROMに入っているとフロッピー・ディスクの上にあるとを問わずオブジェクト・コードないしコードを入れたオブジェクト・コード・プログラムは表現の形態であり、著作物である、(3)ROMは機械的装置ではなく有形の表現媒体である、という理論にもとづくものである。原告は、どのような形態であるかを問わずすべてのコンピューター・プログラムを「文芸の著作物」の一種であるかのように保護するのが一九七六年の著作権法および一九八〇年の同法改正の立法趣旨であると主張する。

オブジェクト・コードをどのようにあつかうか、行なわれる著作の性質、および一般的にROMをどのようにあつかうかについては、意見が分れている。「著作権のある著作物の新技術による使用にかんする委員会」（CONTU）でも意見が分れた。裁判所の意見も、いろいろである。

アプルの立場は、賛成できない。オペレーティング・システムのプログラムは、想像のとおり、書いたプログラムを有形の表現媒体に固定した、または、ディスクであれROMであれそれを収納した媒体に固定したオリジナルな著作物の表現である。「誰がために鐘は鳴る」を書くためにヘミングウェイが英語を使ったということができるように、オブジェクト・コードはプログラマーが使う言語ということができる。ROMは、書物、レコードおよび映画フィルムがそれぞれ文芸の著作物、音楽の著作物および映画を固定するように、原著作物を固定する「有形の表現媒体」と考えることができる。（著作権法第一〇二条(a)）

C　判例法と著作権法

本件における事実の分析はすべて、著作権法に使用され、裁判所が定義した基本的な技術用語――「創作性とオリジナリティ」、「表現とアイディア」、「著作物」――に与える意味にかかっている。

(1)「創作性とオリジナリティ」

まず最初に、本件で提起される問題は創作性――その存否――によっては解決できないことを認めることが大切である。著作権法は、著作者または芸術家に非常に創作的またはオリジナルであることを要求しない。事実、「作品を保護するためには、わずかな創作性があれば十分である。」反対に、極度の創作性自体は著作権適格の議論を左右しない。問題となるのは、係争の作品が著作物の「オリジナルな作品」の「固定された」表現であるかだけである。

ともあれ、「『オリジナルな著作物』を作るにはそれを具現した『コピー』（複製物）を作る必要はないし、『オリジナルな著作物』とはいえないようなものの『コピー』を作ることもできる。」作品はいろいろな資材に具現することができるが、オリジナルの作品はただ一つしかない。

本件で問題になっているようなコンピューター・プログラムのばあいには、具現されたオリジナルの作品を確認することができなければならない。オペレーティング・システム・プログラムにかんするプログラム・デザイナーのアイディア、ソース・プログラムまたはROMが「オリジナルな著作物」であるかはっきりしない。これを決定するのがむずかしいことは、驚くにたりない。各段階において、「プログラム」の構造に重要な変形が生ずるからである。原告の観点からは、もっともよい主張は、オペレーティング・システムのアイディアは『オリジナルの著作物』であって、その後にでてくるのはすべてコピーであるということである。原告が応答すべきこれに対する反論は、当該技術の核心に触れる技術的なものである。ROMの上にあるプログラムのばあいには、プログラム・デザイナーが当該システムにとってもっとも経済的かつ能率的なマイクロスイッチのオーバーレイであるROMの建築的な構造を想像したのか、または、そのプログラムが実行するオペレーションのフロー・チャートを心に描いたのか。前者のばあいには、プログラマーは機械の実用的な面を設計するエンジニアであったということができる。後者のばあいには、プログラマーがチップの建築を設計したということはできない。

プログラマーがプログラムおよびROMの開発において天才といえないまでも名人の技能を発揮したというアプルの主張は、証拠がプログラマーの異常な技能を示していることに本官が同意しようとしても、問題の解決にならない。著作権法のコンテキストにおいて、「オリジナルな」作品であるためには天才の作品であることを要しない。

(2)「表現とアイディア」

アイディアと表現との区別は、つねに自明であるとはかぎらないが、決定的である。「表現」は、一定の事情のもとでは、有形の固定されたアイディアの形態であって、その表現の目的は「情報の伝達」にあるということができる。（著作権法第一〇一条）このような制定法の解釈は、著作権法の立法の沿革および判例法と合致する。いかなる有形のフォームも情報およびアイディアを伝達する古典的かつ恒久的な媒体である憲法にいう「書いたもの」に相当するものとしてあつかうことができる。

現在のように「書いたもの」の概念を拡大しても、これを表現し伝達するという本来の意味をもっている。ベイカー対セルデン事件（最高裁判所一八七九年）は、この命題をはじめて述べた。これは、いまだにもっとも注目すべきステイトメントである。「書物における技術の説明は、著作権の利益をうけるが、その技術自体について排他的請求をする基礎を与えるものではない。一方の目的は説明であり、他方の目的は使用である。」（簿記のフォームには著作権は与えられないが、フォームの説明は著作権を与えられる）

ベイカー事件判決は、メイザー対スタイン事件判決によっていくらか制限されたことが認められるが、その基礎にある知覚力はいまだに活力をもっている。ベイカー事件判決が示した「説明」と「使用」とのあいだのバランスは、憲法の著作権条項によって保護しようとした目的物と特許条項によって保護しようとした目的物とのあいだのバランスである。ベイカー事件判決の活力は、著作権法第一〇二条(a)と第一〇二条(b)とのあいだ、「有形の表現媒体に固定された」著作物とアイディアの利用または使用を主たる目的とするものとのあいだの区別が見られる。

本件では、バイナリ・コードのオペレーティング・システムまたはROMかマイクロスイッチのどちらかに具現されたものが「説明であるか」がはっきりしない。同様に、人間の読者によって「読まれる」ことを目的としない、専門家が顕微鏡と忍耐とをもってのみ読むことのできるオブジェクト・コードが説明の言語であるかもはっきりしない。これは、教えることができない。これは、コンピューターのオペレーションをコントロールするために使用することができる。これらの理由から、オペレーティング・システムは、それを実施する機械の本質的な部分ではないにしても、機械の本質的な要素であるといったほうがより正確である。同様に、バイナリ形式またはチップ形式のオブジェクト・コードは機械の電気パルスの有用なバージョンであるといったほうが正確である。

(3)「著作物」

著作権保護は、オリジナルな著作物だけに存在する。（著作権法第一〇二条(a)）プログラマーは、直接にオブジェクト・コードと取り組んで、確定されたパラメーターをもった明白な問題を解決する数学者やエンジニアのように考えるように見受けられる。すべてのコンピューター・プログラムを「文芸の著作物」としてあつかいたくなるが、このような分析は著作の意味を混乱させるだけである。

チップを作り上げるプロセスは、「著作物であるというよりも、欲する機能またはアウトプットをうることに、焦点を合わせたエンジニアリングの知識（しばしば熟練した、創造的なこともある）の生産物である。したがって、……結果としてもたらされる集積回路は、著作者が用いるような努力ではなく、その回路に望まれる機能を表わすものである。」したがって、エンコードしたROMは文芸の著作物というよりも絵画的な立体的な物であると述べ、文芸のまたは創作的な著作物にともなう著作の概念を割り引いたほうが適切であろう。

D　立方体の絵画・図形または彫刻の著作物としてのROM

この問題を混乱させているのは説明の問題である。有能な訴訟代理人によって長い比較表が作られている。同じく立派な類比によって、むじゅんする結果がでている。

物理的な形状のなかにはオブジェクト・コードを刻んだ、これを組み込むことを目的とする内部をもったROMは、立方体の美術の著作物とみなすことができ、したがって著作権保護をうけることができる。

タンディ社対パーソナル・マイクロコンピューター社事件において、裁判所は、エンコードしたROMを、著作権者以外の者が著作権を侵害することなくコピーすることができないような立方体の物体に似ていると考えた。そうすると、ROMは自己充足の、明確に固定された表現の形態であると考えられる。「チップの複製は、コンピューターとの関連における著作権のあるプログラムの使用ではなく、チップをコピーするにすぎない」からである。この分析は、「タップオフ」したROMは著作権侵害に対して保護されないというCONTUの多数意見とむじゅんする。

他方、オブジェクト・プログラムをエンコードしたROMは、橋のような本質的に実用的な目的または機能の物理的構造または家屋のような建築物と比較することができる。そうであるから、ROMにエンコードしたオブジェクト・プログラムは著作権保護をうけられない。

これが本件の紛争の状態である。アプルのROMもフランクリンのROMも、「原著作物」のコピーではない。両者がそれぞれ基礎としている設計図は、最終的に建造されたチップとは別個に存在すると考えられる。コピー行為がなければ、著作権侵害はない。

E　実用的機能の表現

被告らは、プログラムしたROMはアイディアと表現とを区別することができない程度にまで合体した、または実用的機能と表現の目的とを分離できない程度にまで合体した目的物であると主張する。データ・キャッシュ事件の裁判所は、この機能と目的の不可分性を認め、問題のROMは著作権を与えられないと判示した。

ROMが機械的装置であるとすると、著作権によって書いたものおよび表現に与えられる保護を失う。ROMが機械的装置であるという議論は、つぎのようになされている。

「記述およびプリントされたインストラクションは、人間に、欲する結果を生じさせるためどのように資材または機械を使用すべきかを教える。コンピューター・プログラムのばあいには、インストラクション自体が最終的には結果を生じさせる機械の不可欠の部分となるのである。プログラムは、（チップまたはハードウェアの形態で）実際の機械の永久的パーツとなる。……これは、欲する結果を生じさせるような順序でコンピューターの電子ゲートを開閉する一連の衝撃を制御することができる装置である。」CONTU最終報告書二十八頁（ハーシー委員の反対意見）（傍線は原文のまま）

ハーシー委員は、コンピューターのなかにあるプログラムを説明するには、「成熟したプログラムと同様に、一連のインストラクションを具象化したもの」である「カム」と対比するのが適切であると述べている。カムや機械言語やバイナリ・コードは、専門家が読むことができるが、その目的は対人間コミュニケーションの手段となることではない。ハーシー委員は、プリントされたインストラクションは「あることをどのようにしてするかを説明し、プログラムはそれをすることができるのである。」（傍線は原文のまま）

ハーシー委員と被告フランクリンのROMは機械的装置であるという議論は、その特許適格性の議論である。ROMは、ファームウェアと性格づけることができる。ファームウェアは、ソフトウェアとハードウェアとを結合したもので、いっしょになってコンピューターをコントロールする作用をする。一定のファームウェアは、特許法によって保護される。

F　著作権のための伝達の要件

ミッドウェー・マニュファクチュアリング社対アーティック・インターナショナル社事件（連邦地方裁判所イリノイ北地区一九八二年）（視覚ディスプレーのコードを収納したROMは著作権適格であるとされた）のような最近の判例は、本件で提起される問題の複雑さと、オブジェクト・コードの著作権適格性を考慮するさいになすべき、もろいが重要な区別を表わしている。ミッドウェー事件においては、オブジェクト・コードは、アーケード・ゲームのプレーヤーに知覚させることを意図した一連の視覚映像を作り出すためコンピューターが使用するシステムであった。

これらの事実に限定して、オブジェクト・コードを「直接にまたは機械もしくは装置の助けを借りて知覚し、複製し、またはその他の方法で伝達することができる……表現」としてあつかうことは不合理ではない。（著作権法第一〇二条(a)）「原著作物」は、最初にソース・コードに、後にオブジェクト・コードに固定された視覚ディスプレーである。どのようにして固定されたものであっても、その目的は、はじめから、知覚することができる映像を作り出すことであり、その目標は人間の聴者を引きつけ、拘束することであった。このような目的と目標は、表現に対するわれわれの伝統的な期待を満足させるものである。

「言語」の概念がなにかを意味するとすれば、それは人間の相互作用を作り出す能力を意味する。固定されたこれの表現であって、これだけである。この保護の境界を越えると、コンピューターが他のコンピューターを操作するために作ったプログラムに著作権保護を与えることになる。そうすると、われわれは、人間が使用する言語と非常によく似たことばを話す馬が「人間」であるガリバーの世界にはいり込むことになる。これは興味をそそる類比であるが、偽りである。ミッドウェー事件の裁判所の論理は、本件において提起される問題を解決するものではない。

III　結　論

予備的差止命令を出すための要件は、よく知られている。原告は、つぎのことを立証しなければならない。

1　本件について勝訴する合理的な可能性。

2　差し止められる被告がうける損害よりも大きい回復不能の損害を原告が受けること。

3　他の利害関係者が危害をうけるおそれがないこと。

4　公共の利益が促進されること。

以上述べたところからあきらかなように、本官はアプルが本案について勝訴する可能性について大きい疑問をもっている。アプルの弁論は強力であるが、本官はアプルが勝訴する合理的な可能性を立証したとは考えない。

アプルは必要な立証をしないから、その申立てを却下する。

解説

本件判決に引用されるタンディ社対パーソナル・マイクロコンピューター社事件において、連邦地方裁判所（カリフォルニア北部地区）は、一九八一年八月、原告のパーソナル・コンピューター（Radio Shack TRS 80）のプログラムは著作物であり、ROMチップは有形の表現媒体にこの著作物を固定したものであり、かつそれを他のROMにコピーすることは「複製物」への複製であると判決した。本件は、これと反対に、パーソナル・コンピューターのオブジェクト・コードは、ソース・コードと違って、それ自体は人間に対して情報を伝達しないたんなる実用品にすぎないから著作権保護はおよばないという見解をとった点が注目される。しかし、本件は予備的差止めの申立てを却下する判決であるから、問題の最終的解決は本訴の判決にまたなければならない。

The world of amusement and vending machines is waiting for you!

ima

5. International amusement and vending trade fair
Messegelände Frankfurt/M.
19. - 21.1.1984

Present your program on the occasion of this important trade fair of the coin machine branch to the group targeted for your specialities.
The atmosphere of IMA is dominated by customer care and new contacts, observation of competition and market developments.

Information from Fair Management IMA

HECKMANN GMBH
Messen + Ausstellungen
Kapellenstr. 47 · D-6200 Wiesbaden
Tel. 06121/524071 · Telex 4186518

Laser Videodisc Game System

ASTRON BELT

セガ・アストロン・ベルト

いま ビデオゲームは未知の領域へ――

レーザー・ビデオディスクがゲームを変えた

アップライトタイプもあります。

HOPPER ROBO

セガ・ホッパー・ロボ

ピョン、ピョン、箱から箱へ
ホッパー・ロボ大作戦の始まり、始まり
警備ロボットをうまくかわして
8個の箱を全部落としちゃおう!!

Where is the treasure buried?

SINDBAD MYSTERY

セガ・シンドバッド・ミステリー

宝物はどこだ？地図を開いて、宝物のありかを捜せ。落し穴を掘ったり、岩をころがして、モンスターを退治しながら、さて、無事に宝物を掘りあてることができるか……。

STAR JACKER

（セガ・スター・ジャッカー）

a Space adventure from Sega.

都市・峡谷・飛行場……そして暗黒の大宇宙へ！新鮮な興奮に包まれて、いま、新感覚スペース・ビデオゲーム新登場!!

ROULETTE KING

セガ・ルーレット・キング

豪華な風格と緻密なメカニズム――
ルーレットの真髄を極めた本格的
全自動ルーレット・メダルゲーム。

メダルゲーム機の設置運営につきましては
「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

The prize machine
for every game corner.

DIGA MART

セガ・ディガ・マート

新発売!!

ゲームコーナーをいろどる楽しさいっぱいのプライズゲーム

1人～4人用

SEGA® 株式会社 セガ・エンタープライゼス

本　社　東京都大田区羽田1－2－12　電話 03(742)3171(大代表)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3－80－14　電話011(841)0248(代　表)
関西支店　大阪府豊中市豊南町東2－5－3　電話 06(334)5331(代　表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2－5－15　電話092(522)4715(代　表)

最新の半導体技術VOICE ICを採用した

無人お店番システム

仕様
メッセージ内容……「いらっしゃいませ」「ありがとうございました」
音声出力……MAX2W(音声は可変できます)
検知対象……人間の動き(通常の歩行速度において)
検知機の有効距離…直線距離にて4m
使用場所……本体・検知器共に屋内(水や直射日光が当らない場所)
使用可能温度範囲…－10℃～40℃
使用電源……AC100V 50/60Hz
消費電力……7W
大きさ(横×縦×高さ)…本体240×155×55mm
検知器100×44×37mm

580×120

4分野、5段階の難問がセット

コンピューター クイズ 頭の体操

コンピューターの500問
奇問難問をクリアーして
博士号をねらえ！

PART II

〒95－2257

レーザーグランプリ

LASER GRAND PRIX NEW

プロレーサー生沢徹のタイムにチャレンジ!!

コンピュータークイズ ドクターQ(キュー) 新発売

博士号合格者には
ゴールドメダル進呈!!

＊新しいソフトを順次用意
＊高いインカム実証済
＊どんな店にも設置可能
＊ワープロ内蔵の鮮明画

頭の体操ヤング版

PRO SOCCER

プロサッカー

★ゴールシュート　★センタリング

エース
ストライカー
君がなる！
相手のタックルを
かわしゴールへ

未来のレジャーを指向する
ESCO TRADING CO., INC.
株式会社 エスコ貿易

本　社　〒108 東京都港区三田3-5-16　TELEX J27181
TEL 03(455)6511(大代表)
大阪営業所　〒556 大阪市浪速区元町2-12-24-106
TEL 06(647)4455(代　表)
名古屋営業所　〒464 名古屋市千種区今池4-1-11　岩田ビル
TEL 052(732)2611(代　表)

謹告

平素は格別のお引き立て賜り、厚くお礼を申し上げます。

このたび弊社が開発いたしました新ゲーム「トロピカル エンジェル」は、従来にない独創的な映像表現を用い工夫された画期的なオリジナル自信作であり、この製品に関する一切の権利は弊社が所有しております。

従ってこれを無断で模倣、又は類似する製品を製造、販売、輸出、及びこれらの製品を使用して営業する行為は、弊社の正当な権利を侵害することになりますので、これらの行為のないよう充分ご注意を賜り、業界秩序の維持、健全な発展の為に皆様のご協力をお願い申し上げます。

昭和五十八年　八月

TROPICAL ANGEL

そう快ウォーターシュプール

豪快なジャンプシーン

痛快な転倒シーン

©1983 IREM CORP. ALL RIGHT RESERVED

アイレム株式会社
代表取締役　高嶋　哲

アストロクラフトに続くPTL．シリーズ第二弾
「ライフウェイブ」近日発売!!

International Rental Electronics Machines
irem　アイレム株式会社 IREM CORPORATION

■本社／大阪府松原市西大塚1丁目3番29号 TEL0723(32)4751(販売部)
3-29,Nishiotsuka 1-Chome, Matsubara, Osaka, 580
Phone 0723(33)5451　Telex 63074 IREM
■東京販売／東京都千代田区猿楽町1－5－1 TEL03(295)5951(代表)
(豊島屋本店ビル5階)
■松原工場／大阪府松原市西大塚1丁目5－16 TEL0723(33)5820(サービス部)

ヨーロッパAM通信

オランダの遊園地 ド・エフテリング

ヨーロッパ通信員 メアリー・オープンショー

オランダ最大の遊園地であるド・エフテリング遊園地が今年も三月三十一日に営業を開始しました。この時、八三年度のシーズン中すべての記録が破られ入園者数は初めて二百万人を越えるだろうと期待されました。夏の盛りの暑く乾燥した気候と、新しい大型施設のおかげで、この期待は今年の営業終了日である十月二日までに実現していることでしょう。

ド・エフテリング遊園地が開園したのは何年も前のことです。同園は広大な緑地の中にあり、自然の景観が素晴しく、森林や広々とした草原や湖もあります。自然の美しさは少しも損なわれず、同園のあらゆる施設は自然の中に溶け込むように設定されています。

一九七二年までにド・エフテリング遊園地は大きな国際的成功だということがもう認められていました。入園者の二〇%がオランダ以外の国からやってきていたのです。この年ド・エフテリング遊園地は、旅行業界専門記者の国際組織であるFIJETから待望のゴールデン・アップル賞を授与されました。他にこの賞を貰ったのはシシリー島、そしてベルギーのある博物館でした。

木蔭のエリア

私が最近ド・エフテリング遊園地を訪れたのは素晴しい七月のある日のことです。元気一杯に、地図を頼りに全部見てみようと心に決めました。でも歩くのにくたびれて結局全部見ることはできませんでした。

入口のゲートをくぐり私は美しい木蔭の道をたどって、この遊園地の中でも一番魅力的なエリアのひとつに着きました。ここには、大きな木々の下に、古いメリーゴーランドが多数設置されています。これらは古いけれど、どの世代からも愛されています。この遊園地は入場してしまうと、どの施設の利用も無料となっています（いわゆるPOP方式）。

このエリアには食べ物を提供する場所も多くあります。ホットチップ・ポテト（フレンチ・フライ）の売店から自動販売機まであります。素晴しいセルフサービスのお店で、私はサンドウィッチと冷たい飲みものをいただきました。ウェイターがサービスする本格的な食事を望む人のための、一流のレストランもあります。そして同園の至るところに、軽食、飲みもの、アイスクリームを売るお店があり、値段も総じて手頃です。

私が同園最大の呼びもののひとつ「ドンキー」を見付けたのもこの木蔭のエリアでした。これは、人よりも高い台座の上に・実物大の大きさで立っているもので、硬貨を下の投入口に入れると、この魅力的な動物が尻尾を上げ感謝するしぐさをします。そして包紙にくるまれたチョコレートが意外なところから出てくるのです。言うまでもなく「ドンキー」はいつも多くの人の笑いに囲まれています。毎晩そのキャッシュボックスは一杯になっているにちがいありません。でも、この呼びものがここでこれほど成功しているのに、他の所で似たようなものがないのは、不思議です。

左の写真は同園最大の呼びもののひとつ「ドンキー」、下の写真は世界最大の「スウィングボート」

by Mary Openshaw

44, Quai du Commerce (Box 00)
B-100 Bruxelles/Belgium

ここを離れ、私は「童話の森」の入口に来ました。ここは本当の自然の森で、木々の下にあらゆる童話の人気者たちが設けられていて、動いているのです。「眠れる森の美女」がごく自然に呼吸しながら眠っていたり、「赤い靴」は（待っている人びとを楽しませるために五分ごとに）踊り、そして「エミール」は定期的に空飛ぶじゅうたんに乗ってチューリップの花々の上を出発します。もちろん他にもいろいろあります。そのどれもが森の中を通過する人びとに魅力をふりまいています。「童話コーナー」もあり、ここでは古い童話がスピーカーから流れ、多数の動人形を演じています。今日こんな時代では不思議かも知れませんが、子どもより大人のほうがこの童話に熱心に耳を傾けているのです。

人工的な川や滝

さらに行きますと、童話市場があって、そこでは土産物や写真のフィルムや飲みもの、菓子類を販売している本物の店が並んでいます。素敵な「ペットコーナー」の側を通りましたが、そこにはさまざまな動物の子どもがいて、子鹿もいました。やがて澄んだ湖に出ましたが、ここは木で区切られた土手が花壇になっています。魅力的な小ボート「ゴンドレッタ」がこの湖の上に浮んでおり、どのボードにも日よけの屋根がついています。

そしてド・エフテリング遊園地に今年設置された、最新の呼びもの「ピラーナ」のところに来ました。人工的な川がこのために作られ、しかも人工的な激しい流れとなっています。もっとも、ひざよりは深くありませんが。この川が流れていく景観は南米のインカ帝国をもとにしており、しかも長く暗いトンネルもあります。この激しい流れを進むボートは、六人乗りの丸いイカダで、全部で二十七あります。一時に千八百人の人がトンネルや景観や、そして滝の下などを楽しむことができるのです。この川や滝の水は全部ド・エフテリング湖から来ています。

「ピラーナ」はスイス人の考案によるもので、すでに米国でも何ヵ所か設置されています。私も「ピラーナ」の旅をしたかったのですが、待っている人があまりに多いため、できませんでした。

さらに歩いていきますと、「パイソン」のあるとても活気に満ちたところに出ました。これは高架の乗り物で、とても速度が速く、興奮させてくれるものです。かなりの傾きのある渦巻き状の軌道で、完全な宙返りを三回以上も味わうことができます。

近くには「世界最大のスウィングボート」として知られている遊園施設があります。出港準備をした本物の船そっくりのこの大きな乗物が、上から吊り下げられていて、一度に約五十人の人びとにブランコのスリルを与えてくれます。これは大変見ごたえがあります。

その近くにゲーム機のコーナーがありますが、これだけは例外的に私をがっかりさせるものでした。ド・エフテリング遊園地の全般的な水準からするとかなり低いものだったからです。その例外は、オランダの有名なパルコ社製の硬貨作動式ゲーム機「ブーム・ボール」でした。これはボールを古いスキーボールと同様に標的に向けて発射するもので、ずっとフル稼動しており、順番を待つ人びとでとり囲まれていました。これ以外のゲーム機は、輪投げやフープラなど古い人気者ばかりでした。それらは確かにかつてはいいゲーム機でしたが、今日では人びとが童話に耳を傾けてもゲーム機となると最新式のものが望まれるのです。

上の写真は湖に浮かぶ屋根つきの小ボート「ゴンドレッタ」、右の写真は宙返りコースター「パイソン」

すばらしい設備

ここまでで私は少し疲れを感じ始めていて、しかもいずれにせよブリュッセルに戻らねばなりませんでした。そういうわけで、いくつかの施設を見落しましたが、これで来年またここを訪れるいい理由ができたように思います。

この長い散策で、他にもいろいろ面白いものを見たのですが、まだ書いていませんでした。ゴミが散らかるのを防ぐ方法にはとても感心しました。要所要所にゴミの大箱があって、これがまた子どもたちにとても人気があります。コミカルな形をしていて、口を開けているのです。中にあるレコーダーから「紙くずはこちらへ！　紙くずはこちらへ！」と絶えず声が流れ、アイスクリームの包装などがその口に入ると「有難う！　有難う！」

（19めん下段に続く）

上の写真はゴミを入れると声を出すクズかご

ゴットリーブ社が社名変更
ミルスター社に

米国の有力メーカーのひとつ、D・ゴットリーブ社（本社イリノイ州ノースレイク、ボイド・ブラウン社長）が七月二日付で「ミルスター・エレクトロニクス社」と社名を変更した。

同社はその名が示すとおり創設者デビッド・ゴットリーブ氏が一九二七年に設立したメーカー。一貫してピンボール／フリッパーを開発、製造してきたが、八〇年以降はTVゲーム機の製造を開始している。同社は四十九年間自己資本によってきたが、七六年に株式をコロムビア映画社に売却し、子会社となった。さらにコロムビア映画社は八二年初めにコカ・コーラ社が買収して傘下におさめた。従って現在ゴットリーブ社はコカ・コーラ社の孫会社となっている。

同社は今回五十六年ぶりに社名を変えたことになるが、これはブラウン社長によると「硬貨作動式分野での発展と、今後さらに高度技術を生かして娯楽産業で発展していくことを意味している」とのこと。「ミルスター」の語は「わくわくさせるような新製品が明日の娯楽のニードに出合うべく創り出される組織」というイメージを想い起こさせるところからきている、としている。

同社では今年、フリッパー「Qバート・クエスト」「スーパー・オービット」、「ロイヤル・フラッシュ・デラックス」、「アマゾンハント」を製造（日本ではタイトーが総代理店となって販売を担当）、TVゲーム機では「マッド・プラネット」「クルール」を開発、製造してきている。

新社名ミルスター社のロゴから

米「チャンピオンベースボール」に
プロ選手も挑戦
セガ・エレクトロ社が施設に寄贈

米国のセガ・エレクトロニクス社（本社カリフォルニア州サンディエゴ、フランク・フォグルマン副会長）はこのほど、サンディエゴにある重症患者施設「ロナルド・マクドナルド・ハウス」に、同社の新TVゲーム機「チャンピオン・ベースボール」を寄贈して喜ばれた。

同社の「チャンピオン・ベースボール」はもちろん日本で開発され、ヒットしている同名機と同じもの。六月中旬から米国では同社から発売されている。ロナルド・マクドナルド・ハウスはサンディエゴにあるガンなどの重症患者施設で、同社ではこのほどこの施設に同機を寄贈した。

この寄贈に際して全米プロ野球サンディエゴのパードレの一塁手、スチーブ・ガーベイ選手が立ち会い、雰囲気を盛り上げた。ガーベイ選手は同機でプレイしてみて「実際のプロ野球とそっくりじゃないか！」と驚いたとのこと。

セガ・エレクトロニクス社は旧名グレムリン社で、米国セガ社の子会社。米国セガ社は米国ガルフ&ウェスタン（G+W）社の九一%子会社である。

上の写真はサンディエゴのロナルド・マクドナルド・ハウスで「チャンピオン・ベースボール」の寄贈に際して（左から右へ）同施設のアレン・マネージャー、パードレのガーベイ一塁手、セガ・エレクトロニクス社のフォグルマン副会長、パードレのスミス社長

米国の子ども向けTV番組に
Qバートも出演
「パックマン」「ドンキー」に続いて

「パックマン」「ドンキーコング」に続いて、「Qバート」がTVゲーム機から生まれたキャラクターとして、米国でアニメーション化され、全米ネットのテレビで放映されることになった。

TVゲーム機「Qバート」は米国ゴットリーブ（新社名ミルスター）社製。同ゲームは独特のキャラクターを生み出しているが、それらを主人公とする「Qバート・ショー」という番組が、全米テレビネットCBSによって九月十七日から放映されることになった。この番組は「サタデー・スーパーケード」という土曜日の朝の子ども向け番組の一部分をなすもの。

これまでTVゲーム機から生まれたTV番組のキャラクターには「パックマン」（昨年九月から放映）、「ドンキーコング」（今年九月から放映予定）があるが、これらはいずれも日本のメーカーが開発したTVゲームから生まれたもの。今回の「Qバート」は、米国のメーカー開発品による初のキャラクター化として注目されている。

斜め方向にドットイートして
新鮮なゲーム機に
アタリ社「クリスタル・キャッスル」

米国アタリ社（本社カリフォルニア州サニーベイル、モーガン会長）の業務用TVゲーム機の新製品「クリスタル・キャッスル」が七月中旬、米国市場で発売となった。

これは独特のキャラクター、ベントリー・ビアがクリスタル城でルビーを探していく、というもの。一種のドットイートゲームで、プレイヤーはトラックボールを操作して、主人公を斜め方向に移動させルビーを取っていく。同社では四ヵ国語用で出荷している。

Crystal Castles (Atari)

Exhibition center Paris-Le Bourget airport France
13 to 16 December 1983

12th International Amusement Industry Exhibition, for Organizers of fairs, circuses, zoos, dance halls and leisure centers, and for automatic amusement machines

Name :
Title :
Company :
Address :
Country :
Phone :
Telex :

☐ I am interested in exhibiting at FORAINEXPO-AMUSEXPO 83 on a . . . . m² stand. Please send me, without obligation, a stand reservation form stating the conditions for exhibitors.

☐ I am interested in visiting FORAINEXPO-AMUSEXPO 83 ; please send me . . . . invitation cards and . . . . stickers.

Reply-coupon to be returned to
FORAINEXPO/TECHNOEXPO
8 rue de la Michodière 75002 Paris
France Tél:(1)742.92.56
Télex:211897 F TECEXPO

Forainexpo　AMUSEXPO

Opening hours:
9.30 a.m. to 6 p.m.

（18めん下からの続き）

と言います。むろん子どもたちは大喜びです。この点を除いても、数ヤードごとにクズかごが置かれており、同園はとても清潔できれいな状態を保っています。

全体の組織や設備は素晴しく、知性と想像力を通じて出来たものです。

身障者は車椅子が利用でき、しかも無料です。幼児用の手押し車はとても安価で利用できます。コートやバッグを保管してくれる事務所もあり、犬を預ってくれる犬小屋さえもあるのです。

ド・エフテリング遊園地はベルギーとの国境に近い、どちらかと言えば遠隔地にあるのですが、とても有名で、宣伝もいきとどいています。ベルギー鉄道は同園行きの特別便を毎日出していますが、これは清潔で快適なベルギーとオランダの鉄道とバスを利用するもので、入園料もセットになっています。オランダ鉄道も同じように特別便を出しています。でもほとんどの人は車で行きます。そのためとても大きな駐車場があります。

なによりも、この遊園地は家族向けの遊園地です。子どもの数は意外に少なく、十五歳から三十歳までの世代が大多数を占めています。そして大人たちが童話に示す興味は、実際びっくりさせるほどでした。

ここで書いた以外では、この遊園地には硬貨作動式のゲーム機は一台もありません。いくらいいと言っても、事実ここはアーケードゲームにふさわしい場所ではないでしょう。

Mary Openshaw

昨年全国的にまん延したゲーム機賭博犯

TVポーカーによる違法営業

警察庁の調査結果のうち、昨年十月末現在での「風俗環境実態調査」の中の風営遊技場を除くゲーム場関係については本紙第205号で、また昨年一年間におけるゲーム機を使用した賭博犯の検挙状況については本紙第215号で、それぞれまとめを掲載したが、このほどより詳しい資料が公表された。

昨年十月末現在での「ギャンブルマシン」などの設置台数とそれらを設置している営業所数を都道府県別にみたのが次ページの一覧表である。これは同庁が例年十月末現在で行なっている「風俗環境実態調査」のひとつで、パチンコなどの風営遊技場を除くゲーム場について調べたもの。とくにスロットマシンなどのギャンブルマシンが「メダルゲーム場」で「メダルゲーム機」として使用されてきた経過から、これらの機種を重点的にとらえ、次にインベーダーブームを機会にアーケードTVゲームを加え、昨年はこ一、二年の間に急速に増加してきたTVポーカーなどのTVギャンブル機を加えるに至った。昨年十月末の調査はTVゲーム機をギャンブル機とそうでないものとに区別しようとする最初の調査であり、この点でも注目されている。なおその区別はゲーム内容が賭博に使用されやすいかどうかでなされており、メダルの払い出しの有無とは無関係とされている。また「子ども用メダルゲーム機」もギャンブル機に含まれている（以上本紙第205号参照）。

一方、昨年一月から十二月までのゲーム機による賭博犯検挙状況は、一昨年と比べると驚異的な増加を示していることで注目されている。今回詳しく業態別の検挙、押収状況が明らかになったが、業態別に見ると喫茶店が検挙件数、検挙人員、検挙営業所数とも最も多いことがよくわかる。また押収機種ではTVポーカーが全体の九割以上を占めるなど、いかにTVポーカーが違法に使用されていたかを裏付ける結果となった（以上本紙第215号参照）

警察庁ではこれらのゲーム機による賭博犯の取締りを一段と強化するとともに、先制的な取締りなどにより早期に違法行為の芽を摘みとる体制づくりを進めているもようである。

《編集部》

昭和57年中（1～12月）のゲーム機による賭博犯検挙状況

業態別検挙件数、人員、営業所数

（ ）内は56年

内訳＼業態	メダルゲーム場	喫茶店	スナック	食堂レストラン	ドライブイン	旅館ホテル	その他	計
検挙件数	191 (46)	1,241 (335)	270 (73)	57 (10)	13 (4)	4 (―)	94 (22)	1,870 (490)
検挙人員	1,507 (313)	6,340 (1,554)	1,662 (443)	334 (43)	66 (17)	18 (―)	426 (143)	10,353 (2,513)
検挙営業所	185 (33)	1,236 (298)	270 (73)	57 (10)	13 (4)	4 (―)	93 (41)	1,858 (453)

業態別押収機台数、賭金

（表はいずれも警察庁調べ）

押収機種＼押収場所		メダルゲーム場	喫茶店	スナック	食堂レストラン	ドライブイン	旅館ホテル	その他	計
回胴式		445	121	17	5	3	2		593
回転式		2	39	2				1	44
電光点滅式		25	288	26	27	9	1	86	462
ルーレット		17	9	5	2		1	7	41
ピンボール		8	19						27
テレビゲーム	ポーカー式	1,591	5,550	1,759	281	18	3	1,057	10,259
	麻雀追丁株等ポーカー式	148	823	50	39	1		67	1,128
	ダービー式	69	380	20	6	1		58	534
	その他	68	225	35	4	4		59	395
	計	1,876	6,978	1,864	330	24	3	1,241	12,316
合計		2,373	7,454	1,914	364	36	7	1,335	13,483
押収賭金額(円)		140,425,869	542,100,300	173,651,210	26,861,810	2,066,200	559,040	73,736,660	959,401,089

全国メダルゲーム機、TVゲーム機設置

都道府県別の機種別設置台数

昨年10月末
警察庁調べ

アミューズメント通信社編

管区	都道府県	営業所数	回胴式	回転式	電光点滅式	ルーレット	ピンボール	テレビゲーム機 ポーカー型式 現金投入式	ポーカー型式 メダル投入式	麻雀追丁株等ポーカー型式と類似した物	ダービー型式のもの	インベーダー型式のもの	その他	計	その他	合計
北海道	道本部	1,094	307	103	261	37	144	507	101	438	241	2,381	652	4,320	159	5,331
	旭川方面	287	60	65	10	16	74	582	61	349	66	863	238	2,159	10	2,394
	釧路方面	343	54	37	50	10	4	280	10	315	33	501	178	1,317	40	1,522
	北見方面	222	2	3	4	1	9	314	24	126	22	175	84	745	5	769
	函館方面	207			4			194		223	13	448	125	1,003		1,007
	計	2,153	423	208	339	64	231	1,877	196	1,451	375	4,368	1,277	9,544	214	11,023
東北	青森県	656	26	25	59	29	9	302	626	178	89	717	461	2,373	35	2,556
	岩手県	614	26	8	57	5	73	564	32	197	18	950	549	2,310	88	2,567
	宮城県	621	689	37	83	3	52	4,515	44	127	31	619	240	5,576	44	6,484
	秋田県	453	8	3	14		5	40	13	172	46	1,004	165	1,440		1,470
	山形県	527	4	1	18		25	97		95	7	797	740	1,736	197	1,981
	福島県	874	41	15	44	2	81	234	194	227	13	1,514	559	2,741	29	2,953
	計	3,745	794	89	275	39	245	5,752	909	996	204	5,601	2,714	16,176	393	18,011
	警視庁	5,854	844	400	747	53	1,271	4,532	915	2,225	1,286	18,616	5,094	32,668	351	36,334
関東	茨城県	697	307	42	66	16	22	903	167	169	54	930	504	2,727	7	3,187
	栃木県	777	149	120	207	18	203	295	4	107	68	1,580	766	2,820	189	3,706
	群馬県	672	87	44	179	8	63	34	23	93	44	1,607	262	2,063	32	2,476
	埼玉県	690	131	34	93	15	82	557	61	303	94	3,215	838	5,068	208	5,631
	千葉県	1,437	253	202	231	60	165	1,160	187	359	310	2,549	422	4,987	18	5,916
	神奈川県	1,336	439	76	115	25	299	5,476	54	257	243	3,231	767	10,028	357	11,339
	新潟県	901	41	44	67	12	66	82	2	262	26	1,684	1,310	3,366	213	3,809
	山梨県	709		3		13		639	108	164	14	1,539	95	2,559		2,575
	長野県	1,121	180	12	107	30	121	104	55	461	89	2,557	798	4,064	289	4,803
	静岡県	2,344	137	67	178	7	318	266	124	466	119	4,777	1,803	7,555	210	8,472
	計	10,684	1,724	644	1,243	204	1,339	9,516	785	2,641	1,061	23,669	7,565	45,237	1,523	51,914
中部	富山県	754	68	50	48	11	68			183	35	1,470	826	2,514	42	2,301
	石川県	828	110	36	94	27	123	219	169	378	186	1,407	598	2,957	123	3,470
	福井県	340		2	8			30		165	2	255	302	754	19	783
	岐阜県	1,543	52	92	54	29	233	716	19	919	307	1,648	856	4,465	309	5,234
	愛知県	2,723	362	181	416	55	465	125	164	914	443	5,571	2,647	9,864	902	12,245
	三重県	1,060	319	66	66	9	35	369	75	310	42	1,352	862	3,010	113	3,618
	計	7,248	911	427	686	131	924	1,459	427	2,869	1,015	11,703	6,091	23,564	1,508	28,151
近畿	滋賀県	472	92	18	35	35	40	285	114	274	49	666	337	1,725	39	1,984
	京都府	693	315	51	186	13	49	297	282	229	44	1,930	533	3,315	85	4,014
	大阪府	3,198	539	113	1,005	27	128	4,886	131	1,009	437	3,923	1,663	12,049	130	13,991
	兵庫県	720	1,239	48	129	15	387	1,368	104	826	208	760	313	3,579	76	5,473
	奈良県	361	410	36	20	12	88	351	380	183	86	72	142	1,214	1	1,781
	和歌山県	734	429	72	33	10	23	174	68	337	166	1,239	222	2,206	47	2,820
	計	6,178	3,024	338	1,408	112	715	7,361	1,079	2,858	990	8,590	3,210	24,088	378	30,063
中国	鳥取県	614	288	48	200	2	133	70	49	78		812	341	1,350	98	2,119
	島根県	527	61	13	31	4	34	6	23	203	56	826	722	1,836	211	2,190
	岡山県	751	253	27	160	67	97	985	31	355	340	878	224	2,813	28	3,445
	広島県	1,254	210	23	26	26	47	100	52	336	196	2,039	1,010	3,733	55	4,120
	山口県	620	36	47	55	2	150	143	130	113	44	1,029	509	1,968	162	2,420
	計	3,766	848	158	472	101	461	1,304	285	1,085	636	5,584	2,806	11,700	554	14,294
四国	徳島県	804	96	28	129	27	129	333	17	523	77	1,274	384	2,608	144	3,161
	香川県	721	261	17	69	6	81	584	28	262	26	674	245	1,819	116	2,369
	愛媛県	737	16	10	56	57	50	230	164	350	81	952	373	2,150	53	2,392
	高知県	690	13	5	101	3	70	127	76	182	124	690	531	1,730	141	2,063
	計	2,952	386	60	355	93	330	1,274	285	1,317	308	3,590	1,533	8,307	454	9,985
九州	福岡県	1,227	190	43	132	28	126	86	41	177	332	2,841	1,228	4,705	337	5,561
	佐賀県	337	11		11		5	3		147	18	680	90	938	10	975
	長崎県	1,035	2	8	145	3	17	52	47	133	34	1,994	555	2,815	829	3,819
	熊本県	824	42	20	32	4	25	149	101	279	70	957	381	1,937	56	2,116
	大分県	598	57	30	10	3	14	134	32	178	37	1,163	269	1,813	10	1,937
	宮崎県	467	10	29	91	8	57	84	12	282	75	787	449	1,689	96	1,980
	鹿児島県	907	2			12	8	583	20	273	92	1,170	302	2,440	5	2,467
	沖縄県	610			67		13	132	3	153	4	961	311	1,564	22	1,666
	計	6,005	314	130	488	58	265	1,223	256	1,622	662	10,553	3,585	17,901	1,365	20,521
合計		48,585	9,268	2,454	6,013	855	5,781	34,298	5,137	17,064	6,537	92,274	33,875	189,185	6,740	220,296

話題のマシン

セガ社から「ホッパーロボ」発売

ロボット大作戦

4人用「ルーレット・キング」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）からTVゲーム機「ホッパー・ロボ」が八月一日、多人数用メダルゲーム機「ルーレット・キング」が七月二十五日、それぞれ発売となった。

「ホッパー・ロボ」はロボットを操作し敵や障害物をジャンプ（ボタン）などで避けながら八個の箱を運び出すというTVゲームで、画面は階層状。全部で四パターンある。

箱には1から8までの番号が付いており、番号順に運び出す（タッチする）と高得点。敵ロボットに触れるとアウト。また緑色ロボットの飛ばすハンマーや、赤色ロボットの出す光線、落ちてくるスプリングなども避けねばならない。第一パターンはシーソーと通り抜け可能なパイプなどがある。シーソーは片側に乗っている敵をはね飛ばすことができる。第二パターンはトランポリン、第三パターンは向こう側へ速く渡れるギア（回転しているものが二ヵ所にある）、第四パターンでは画面中央に描かれた時計の周囲を回る乗物（好きな場所で降車できる）などが出てくる。八個の箱を全部運び出すと一パターンクリアだが、表示のタイマーがゼロになればアウト。三回アウトでゲーム終了だが、一定得点以上でロボットが一つ追加される。基板販売のみでOP価格九万八千円。

「ルーレット・キング」はルーレットをゲーム機化したもので、賭ける場所の指定などはすべてTVモニター（14㌅）で行なう。一応メダルゲーム機であるが、メダル投入枚数はクレジットにプールされ、勝った場合もクレジットにプールされる。ボタンでクレジット枚数分メダルが払い出される。一目賭けから十八目賭けまで実際のルーレットと遊び方は同じ。ただし一ヵ所最高配当枚数は百八十枚。定価百九十五万円。

ホッパー・ロボ

ルーレット・キング

尺取虫モデルに

真砂工業から「モッコちゃん」

尺取虫をテーマにしたバッテリー式乗物機「モッコちゃん」が、真砂工業㈱（本社東京、真砂幸男社長）から発売となっている。

これは尺取虫をデザイン化した乗物機で、尺取虫が進むようにユニークな動きをするのが特徴。尺取虫の背中部分にまたがって、前のハンドルを自転車のように握って操作する。動きは尺取虫の胴体部分が伸び縮みすることによって前進。伸縮ストロークは前後十二㌢、上下六㌢。作動時間は九十秒。作動中にメロディー（二曲）が流れる。使用回数のカウンター表示付き。一人乗り。赤、青、黄の三色があり、定価二十九万円。

モッコちゃん

テクノスジャパン開発「ドミー」

ドミノテーマに

ローラートロンから基板販売

ドミノをテーマとしたTVゲーム機「ドミー」が、㈱ローラートロン（本社東京、森真一社長）から九月一日発売となる。

これは㈱テクノスジャパン（本社東京、滝邦夫社長）開発によるもので、㈱ローラートロンが総発売元となっている。プレイヤーは四方向レバーで〝ドミー〟を操作し、迷路状画面内のドミノを指定個所に運び、並んだドミノを倒すというゲーム。全部で四パターンある。

ドミノには最初サイの目模様に1が表示されており、これを飛ばして一回壁に当てるごとにその表示数が最高3まで増えていく。ドミノは画面左右両端の〝イエローライン〟に押し込むとその表示数の枚数だけ並び、矢印のところから押すと倒れて得点となる。途中で邪魔をしに来る敵（四種類）は、〝マジックボール〟（ボタン操作）かドミノをぶつけてやっつけるが、せっかく並べたドミノを倒す敵もいるので注意。ドミノは数枚並ぶごとに倒せるが、画面上のドミノを全部並べて倒せば一発でパターンクリアとなる。パターンを追うごとに迷路の形状などが変わっていく。ドミーが三回アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一匹追加となる。基板販売のみでOP価格九万八千円。

ドミー

低価格に挑戦 ¥9,800

CT−7−B チャンピオンベースボール

ベースボール専用カートリッジ

CT−7−SII ゼビウス用

ゼビウス用カートリッジ

任天堂、ナムコ、タイトー用もあります。

㈱セイミツ

本社：〒335 埼玉県戸田市大字美女木3481−1 TEL 0484（21）5200（代）

〒101 東京都千代田区外神田2−1−6 山京ビル外神田会館203号 TEL 03（255）5491（代）

振込銀行 三和銀行高島平支店普通口座130547

新発売

pecker-I用

2764のROM 書き込み、ワンタッチ

アダプター

時間制ブロックゲーム

〒95−2471

タイマー制（3分30秒）障害物つきブロックゲーム

● 残り時間が示され、残り1分になるとよりはっきりと分かるように知らせる
● タイマー内にブロック全部を消せば、おたのしみ（？）
● タイマー内に消しきらないと画面全体が真赤になる

レジャーシステム
日東エレクトロニクス㈱

〒577 東大阪市長田東1丁目56 ☎（06）788−8855㈹

NITTO ELECTRONICS 1-56 Nagatahigashi,Higashiosaka, 577

話題のマシン

ビデオディスクによるGPレース

レーザーGP

タイトーから9月中旬発売に

レーザービデオディスク採用のコックピット型TVドライブゲーム機「レーザーグランプリ」が、㈱タイトー（本社東京、コーガン社長）から九月中旬発売となる。

これは富士スピードウェイの実写画面上をF−1が走るもので、小型ハンドル、アクセル、ブレーキのほか、ローとトップの二段切替シフトにニュートラルが付いていることが特徴。設定コースにはプロレーサーの生沢徹と津々見友彦のレーシングテクニックがコンピューターで組込まれ、ハイテクニックを駆使できる。ステレオ音響とナレーションが雰囲気を盛り上げる。

全部で五種類のレースがあり、まずイグニッションキーを回しGO!!の合図でスタート。最初は「ドラッグレース」で、自車だけで直線四百㍍コースを走る。次に富士スピードウェイ・インターナショナルコースに入り自車だけで一周する「トライアルレース」となり、百秒以内にゴールすればそのラップタイムに応じて次の「GPレース」のスタートポジションが決まる。同コースでは二ヵ所のヘアピンカーブがあり、ブレーキ操作と素早いシフトダウン、カウンターステアなどのテクニックが必要。メインの「GPレース」は最高時速三百㌔で走り十二台でラップタイムを競う。七十秒以内で次の「スパークレース」へ進み、ソラリゼーションで画像処理されたコースを時速四百㌔で疾走、六十秒以内でのゴールで最後の「ファンタスティックレース」へ。同レースは時間制限がなく、特殊画像によるコースをはずれないように走る。これでゲーム終了となるが、最後のコースを完走すればリプレイとなる。また制限時間の決まったコースでタイムオーバーとなればゲーム終了。他車との接触時に飛び散る火花や衝突による爆発シーンなどが、ゲーム展開に一層迫力を増している。定価未定。

レーザーグランプリ

プロスポーツシリーズ新作

今度はサッカー

DECOカセットで発売に

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）からDCシステムのTVゲームカセット「プロサッカー」が、七月二十二日発売となった。

これは文字通りサッカーをテーマとしたもので、スポーツを採用した同社〝プロ〟シリーズ第四弾。8方向レバーで選手を移動させ、相手選手のタックルをかわしながらボタン操作でパスやシュートを行ない、ゴールを目指して攻めていく。画面はサッカーボールを中心とした周辺部分で、上部に小さくゴール部分が表示されている。

ボールをキープした味方選手をレバー操作し、青ボタンでショートパス、赤ボタンで遠方へのロングパスができる。パスは画面に表示される矢印（パスを受ける選手の頭上に機械側が指示するが、プレイヤーの動きに応じて変化する）の方向へ飛んでいく。ゴール前ではセンタリングなどでゴールシュートするが、矢印がキーパー周辺にランダムに表示されるので、タイミングよくシュートする。途中で相手選手にボールを奪われた場合、相手がパスするまでに奪い返さないとアウト。三回アウトでゲーム終了だが、一定得点以上でボール一個が追加される。ドリブルやパスをするごとに得点が上がり、センタリングシュートやハットトリックで高得点となる。テープ単価六万八千円。

プロサッカー

独特のデザインで

信水から「ハンバーカー」など走行型

円形のバッテリーカー「ハンバーカー」と「スペースカー」の二機種が、信水貿易㈱（羽田事業所東京、森川寿社長）から発売となっている。

「ハンバーカー」はハンバーガーをコミカルにデザイン化したもので、フロント部に目玉と大きな口が描かれている。「スペースカー」は丸い宇宙船をかたどったもの。

両機種とも円形のため、その動きがユニーク。作動中に八曲のメロディーの中から、乗客がボタンで選曲したものが流れる。作動時間は九十秒から百八十秒までの切替が可能。定員は二名。いずれも定価三十八万円。

スペースカー　ハンバーカー

良い物を安く、早く！ どんな筐体も1個より試作します

ミニミニAタイプ
幅45×奥行46×高さ65（cm）16,000円（パネル、コインシューターはオプション）

新発売 18インチミニアップライト
幅47×奥行47×高さ130（cm）22,000円 従来のミニアップライトとほとんど変りません

ミニアップライト
幅45×奥行46×高さ130（cm）20,000円（パネル、コインシューターはオプション）

ミニミニBタイプ
幅45×奥行46×高さ90（cm）16,000円（パネル、コインシューターはオプション）

★色は赤です★テーブル20、18、14インチもあります★ベニヤの厚さ18mm使用★完成品もあります

株式会社カシオゲーム 東京都江東区大島8-33-36 ☎03-637-1737㈹ 振込銀行 城東信用金庫大島支店当座7084

電子ライター、ハリガネ完全にシャット・アウト!!

COINボード

いたずらされると画面が消える!!

★取り付け金具、10pinソケット、サービス！
● 1プレイ、1〜4硬貨の切替え可能
● 電子ライター防止機能付➡画面が消え、クレジットが0になりゲームオーバーとなる。
● ハリガネ防止機能付➡画面が消え、クレジットが0になりゲームオーバーとなる。

ブザー100V用（オプション）
● イタズラと同時にブザーがなる。
● 取り付けは、基板のピンにソケットでさし込めばOK！
（電源は100Vを使用、音量は70ホーン）

※修理・改造に際しては電気用品取締法を遵守しましょう

Kアンド山商会 大阪府東大阪市高井田本通5-2 ☎06（783）6362㈹

SNK 株式会社新日本企画 SNK ELECTRONICS CORP.

本社 大阪市淀川区東三国6丁目1番45号 〒532 ☎(06)396-1621(代)
東京支店 東京都台東区浅草橋5-4-4ジュエル秋葉原 〒111 ☎(03)866-6175(代)
福岡営業所 福岡市博多区博多駅東3丁目3-16川清ビル304号 〒812 ☎(092)471-8612～3
東大阪営業所 東大阪市吉田7-2-35ホワイトシャトー1階 〒578 ☎(0729)65-0533
3043 Kashiwa Street, Torrance, California 90505 Phone:(213) 539-2744

〈テーカン・ラバ〉〈カラーキャビネット〉は、明るいロケーション作りにポイントを合せ、ラバとカラーキャビネットをコーディネイトさせると、ディスプレイ効果が上がり、お店の雰囲気もアップします。そのうえ、コンパクトなサイズが合理的レイアウトに最適。これまで弱点とされてきた壁ぎわやデッドスペースも有効に生かせます。視覚的魅力と同時に〈ラバ〉はカラーテーブルと同じように、座ってプレイできます。人間工学にもとずく快適設計ですから、プレイヤーは疲れることがありません。それだけ、ゲームに対する意欲をそそられますから、自然に滞留時間も長くなり、売上げに寄与してくれる訳です。
新感覚の清潔感あふれるロケーション作りこそ、これからのセールス強化策ともいえます。

●カラー・テーブルタイプ
W830/D520/H600
～700mm(調整可能)
18インチ AC100V

「ラバ」タイプは当社開発によるオリジナル商品で、商標及び意匠登録申請済です。

TEHKAN 株式会社テーカン
販売本部／東京都千代田区神田東松下町41 〒101 TEL.(03)256-0371(代)
TEHKAN LTD.TEL(03)256-0378 TELEX:J27174 TEHKAN

連載小説〈28〉

朝日のごとく爽やかに

和佐 健吉

時代について(B)

頭も身体も疲れきっているのだから、ベッドに横たわればそれこそばたんきゅうで直ぐに眠れるとたかをくくっていたのに、あまりにも疲れ果てた故か却って頭が変な冴をみせて眠れなかった。

京子はベッドを離れて湯を沸し紅茶を淹れる。

紅茶を飲みながらつい煙草をすいたくなるが手元に煙草がないことに気がつき苛立ちながら、気を鎮めるために紅茶を飲もうとしたのにこれでは何にもならないと改めて苛立たないように静かに平常に紅茶をゆっくりと嗜むが眠れそうにない。

遠くでパトカーの音が響いている。だがマンションはひっそりと静まり返っている。今では人人はパトカーの音ぐらいではいちいち目覚めたりしなくなってしまった。

不感症の時代なのかしら、でもそれが都会のもつ魅力のひとつなのではないのかな。お互いに他の人の生活に干渉しないということをつき進めてゆけばどうしても不感症にならざるをえない面もあるのではないかしら。

私生活のごく微細な襞も見逃されない村という共同体を脱け出て都会へ行きたいという願望が生ずる要因の大部分はそこにあったはずだわ。

六月

どこかに美しい村はないか
一日の仕事の終りには
一杯の黒麦酒
鍬を立てかけ 箙を置き
男も女も大きなジョッキをかたむける

どこかに美しい街はないか
食べられる実をつけた
街路樹が
どこまでも続き すみれいろした夕暮は
若者のやさしいさざめきで満ち満ちる

どこかに美しい人と人との力はないか
同じ時代をともに生きる
したしさとおかしさと
そうして怒りが
鋭い力となって たちあらわれる

——茨木のり子——

こういう詩がつくられた時代もあったけど、コトはそうはこばなかったのだわ。

村は過疎になり、都会は過密になり、村も都会も荒廃へ荒廃へとひたすらに驀進してるみたい。

人人が砂粒のような状態で存在していることを良いとも悪いとも思わない。社会の仕組が改められない限りどっちに転んでも結果は悪くなるのに決ってるんですもの。

マンションの上の階の人が何箇月も前に死んでミイラになっていたとか隣のベランダのポリバケツに嬰児の死体がいくつも詰められていたとかいうのも困った話だが、一寸御馳走を鱈腹たべスカートをゆるめにして村の道を歩いただけで、ナニさんのナニさんは腹が膨んできたようだ、あれではもう妊娠何箇月ではあるまいか、そういえばこのところナニさんのナニさんはナニさんのナニさんとよくナニをするためにナニでナニしていたようだから、多分ナニがナニしてナニになってしまったのだろうと、殆んど変化の兆もないところに変化の兆をつくりあげてしまう村の傾向にもう懲り懲りである。

だから都市の人人の関係の状態が砂粒とか砂漠のようだからとこれをすぐに民俗学とか民族学とか文化人類学とか深層心理学とか社会心理学へそうして共同体とか伝統とか共同幻想とかへと短絡する思考もわたしは大嫌い。

紅茶を飲み終えたところでそこらにあった新聞を手にとる。

腹がたつことばかりである。

医歯大の教授選考をめぐる現金授受疑惑で調査委が事情聴取。全共闘の多大な犠牲を強いられたたたかいも喉元すぐれば何とやらだわ。

しかもこれを告発した博士にも落度というか欠陥というか、困ったところは勿論あるのだけれど大事なことは博士はまず弱い立場にいるということよ。この博士は教授になるために金を渡したいから渡したのではなくて、金を渡さないと教授になれない暗黙の裡の汚ない制度が厳然として存在しているのだから厭だとおもいながらそれに従いそれに裏切られ、それを明るみに出せば自分も深く傷つくことを承知で、まあよく言えばこの際これは的確ではないかも知れないが自分を犠牲にして、この汚れた暗黙の裡の制度を告発したのだ。

それを、こともあろうに新聞めは告発者をピエロ扱いにして全体としては告発者を嘲笑しているかのようだわ。

——博士は、単純で、世間知らずのいわゆる学者タイプ。——

では、複雑で世間をよく知っていて世渡りが上手で学者タイプではなくてどこかの国の首相のように土建屋風とか風見鶏のようなペテン師風とかで水面下で人知れず水鳥の足掻きのように悪いことが成功するように努力をせよ、と、汚れた暗黒世界に入りこもうと一寸努力をしかけただけで、図らずも努力が足りなくて暗黒世界、大人の世界、これこそ現代社会における王国であるのに、そこへ入る資格がなくて拒否されたくせしてがたがた言うんじゃないよと、この博士は強く新聞から脅かされたような気分になったのではないかしら。

私このような論調で記事を書いた記者よりも、このすこし間抜けな感じがするトロいような博士がスキよ、そう愛してあげてもいいことよ。

それにこれは何よ。

——一ヵ所の大学に落ち着かず「変わり者」とみられていたところもある——

かつて新聞が謳歌した進取の精神に富んでいるということじゃないかしら、この人はパイオニーアだったのよ。どうして一ヵ所の大学に落ち着かないことが変わり者、それもカギカッコつきの変わり者になるのかその理由は全然示されていないんじゃないの。

確たる理由なしにきめつけた文をでっちあげている記者こそ『変体』よ。たまには弱者ではなくて暗黒世界の強者を堂堂と刺してみなさい。私愛してあげます。

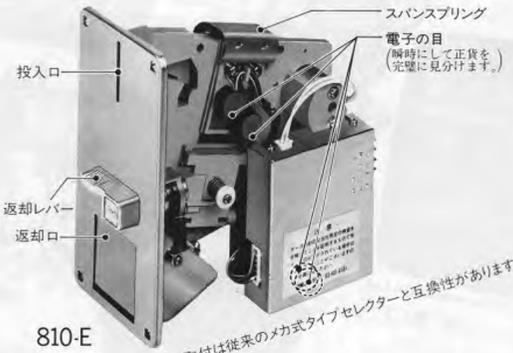
SANWA GAME'S PARTS
ゲームパーツのことなら何でもご相談下さい。
かわら版でおなじみの

JL-2, 4, 8 ジョイスティックレバー JOYSTICK LEVER
SB-2 スイッチボックス SWITCH BOX
NF-3 ノイズフィルター NOISE FILTER
OBS-30-R 連射スイッチ(30φ) SPEED PUSH BUTTON
OBS-24-R 連射スイッチ(24φ) SPEED PUSH BUTTON
OOP-3 ワンタッチオープンパネル(3ツ穴) ONE TOUCH OPEN PANEL
OOP-2 ワンタッチオープンパネル(2ツ穴) ONE TOUCH OPEN PANEL
LL-2 レスロック LACE LOCK
SKD-B-D ダイカストK DIE-CAST LOCK
SB-3 スイッチボックス SWITCH BOX
P-A-4 Pスイッチ P PUSH BUTTON

SANWA 三和電子株式会社
〒112 東京都文京区大塚3丁目6－5
TEL 03(943)7011(代)
TELEX STRAD J25633
CABLE DENSISANWA

Sanwa Denshi Co.,Ltd.
6-5,3CHOME OHTSUKA BUNKYO-KU
TOKYO 〒112 JAPAN
PHONE:03(943)7011
TELEX STRAD J25633

メカ＋電子の時代

完璧なセレクター揃って新発売！
●ゲーム機、自販機、両替機、カラオケ……等々、未来派志向

■810-Eシリーズ

810-ES	￥100
810-E	￥500
810-EC	US25￠
810-EF	その他コイン

■ロケーション管理

必ずカウンターとキャッシュボックスのコイン枚数は一致します。

従来のメカ式タイプのセレクター

謹　告

毎度弊社製品を御愛顧賜わり誠にありがとうございます。電子セレクター810-Eは、全体および各部の機構につき、特許、実用新案、意匠等を申請しており、その一部は、既に登録および公開され、工業所有権によって保護されております。
これと同じ構造のコピー品を正当な権利もなしに製造販売し、または、購入使用した者に対しては、上記出願に係る発明考案が出願公告された際に法に基づく補償金を請求し、また法に基づき使用を差し止められることにもなりますのでかかるコピー品の購入使用をなさらぬよう警告致します。

昭和57年7月

代表取締役　安部　寛

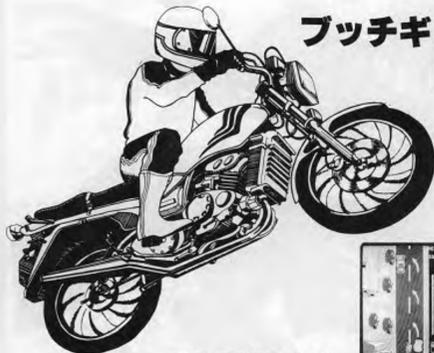
信頼と技術のふれあい

Asahi SEIKO CO.,LTD. 旭精工株式会社

本社・本社営業部 東京都港区南青山2-24-15青山タワービル2F 〒107 ☎03(401)6181
営業所/東京都台東区竜泉3－7－3 〒110 ☎03(876)3405

●詳細は本社または、営業所宛にカタログをご請求下さい。

アメリカ大陸横断レース

ブッチギリ★3700マイル！
トップをめざせ！

©1983 IREM CORPORATION

あらゆる電子パーツからキャビネットまで…

FOR GAME MACHINE
PARTS & CABINET

新製品の開発・製造を行なっている当社の豊富な経験を生かし、ゲーム機に関するあらゆる部品を取り揃えユーザーのご要望にお応えします。

SNK 株式会社新日本企画
SNK ELECTRONICS CORP.

本　社　大阪市淀川区東三国6丁目1番45号　〒532 ☎(06)396-1621(代)
東京支店　東京都台東区浅草橋5-4-4ジュエル秋葉原　〒111 ☎(03)866-6175(代)
福岡営業所　福岡市博多区博多駅東3丁目3-16川清ビル304号　〒812 ☎(092)471-8612～3
東大阪営業所　東大阪市吉田7-2-35ホワイトシャトー1階　〒578 ☎(0729)65-0533
3043 Kashiwa Street, Torrance, California 90505 Phone:(213) 539-2744

ジャントツの、ハイ・グレードビデオゲーム

……が新登場、絶賛発売中!!

特　徴

○初級、中級、上級、プロ級のランクの中からプレイヤー自身が選択する事ができます。
○"チョイマチ"ボタンが付きました。
ポン・カン・ロン等で、チョット考える時間が取れます。
○HI－SCOREが表示されます。
○半チャンが終わると、各自の得点表が表示されます。
○"ヤキトリ"マークが付きました(和了で消える)

VIDEO GAME SANRITSU

開発元　サンリツ電気株式会社
〒229 神奈川県相模原市千代田2-6-23 ☎0427(52)7701代表

製造発売元　株式会社　キワコ
〒229 神奈川県相模原市渕野辺1092-3 ☎0427(59)2131代表

世界のゲームセンターでにらみを効かせたスゴ腕ソフト。
コナミのゲームソフトが、そのままカートリッジになりました。

FROGGER フロッガー
危険がいっぱい！わんぱくガエルのお散歩だよ。

TURPIN ターピン
子ガメたちに、危機せまる！HELP！HELP！

TUTANKHAM ツタンカーム
ピラミッドの秘宝・ツタンカームを探せ！

SUPER COBRA スーパーコブラ
超科学戦争のまっただ中へ

AMIDAR アミダー
ひょうきんゴリラの大逃亡。

SCRAMBLE スクランブル
UFO軍団を撃滅せよ！

ストラテジーX　きみは、最新鋭戦車の操縦者だ。敵陣深く侵入し、砲台を爆破せよ！

ガッタンゴットン　煙をはいて進んでゆく汽車。脱線させないように、うまーくポイントを切り替えてよ。

JOY STICK(ジョイスティック)

ビデオゲームはコナミのジョイスティックでお楽しみください。バツグンな操作性があなたを知らず知らずゲームの世界に引きこみます。

コナミ株式会社
本社/〒102東京都千代田区九段南2丁目3-14 靖国九段南ビル TEL(03)262-9111代

■通信販売でもお求めできます。/各￥5,980(送料￥500)●現金書留でご注文の場合…住所・氏名・電話番号・商品名をハッキリ書いて、商品価格＋送料の合計金額をお送りください。●銀行振込でご注文の場合…銀行口座へ合計金額を振込んでください。振込後、ハガキで住所・氏名・商品名をご連絡ください。 振込先/コナミ㈱第一勧業銀行四谷支店㊟0126483

SEPTEMBER 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機(TABLE VIDEOS)

	機種名（メーカー名）MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	エレベーター・アクション（タイトー）Elevator Action (Taito)	7.80
2	チャンピオン・ベースボール（アルファ電子／セガ社）Champion Baseball (Alpha/Sega)	7.45
3	ジッピーレース（アイレム）Zippy Race (Irem)	6.95
4	ゼビウス（ナムコ）Xevious (Namco)	6.78
5	マリオブラザーズ（任天堂）Mario Bros. (Nintendo)	6.31
6	ギャラガ（ナムコ）Galaga (Namco)	6.11
7	花あわせ（セタ企画）Hana Awase* (Seta)	6.00
8	T.T.マージャン（タイトー）T.T. Mahjong* (Taito)	5.75
8	バーディーキング２（タイトー）Birdie King 2 (Taito)	5.75
10	ジャントツ（サンリツ）Jantotsu* (Sanritsu)	5.70
11	雀豪（日本物産）Jangou* (Nichibutsu)	5.43
12	マッピー（ナムコ）Mappy (Namco)	5.41
13	イスパイアル（オルカ/ジージーアイ）Espial (Orca/GGI)	5.20
14	将棋（アルファ電子）Shougi* (Alpha)	5.14
15	シンドバッド・ミステリー（セガ社）Sindbad Mystery (Sega)	4.88
16	麻雀教室（新日本企画）Mahjong Kyositsu* (SNK)	4.85
17	スタージャッカー（セガ社）Star Jacker (Sega)	4.83
18	ペンゴ（セガ社）Pengo (Sega)	4.60
19	ジャンピューター（三立技研）Jongputor* (Sanritsu Giken)	4.54
20	大富豪（セタ企画）Daifugou* (Seta)	4.50
20	プロテニス（データイースト）Pro Tennis (Data East)	4.50
22	フロントライン（タイトー）Front Line (Taito)	4.41
23	バイオアタック（タイトー）Bio- Attack (Taito)	4.33
23	ヤマト（セガ社）Yamato (Sega)	4.33
23	ミスタージャン（サンリツ）Mr. Jong* (Sanritsu)	4.33

* The Traditional Japaneese Games

■テーブル型新製品 (NEW VIDEOS - TABLE TYPE)

	機種名（メーカー名）MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	プロサッカー（データイースト）Pro Soccer (Data East)	8.27
2	バトル・クルーザーM12（シグマ）Battle Cruiser M-12 (Sigma)	6.28
3	パック&パル（ナムコ）Pac & Pal (Namco)	5.00

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT/COCKPIT VIDEOS)

	機種名（メーカー名）MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	アストロン・ベルト（セガ社）Astron Belt (Sega)	8.05
2	ポールポジション（ナムコ）Pole Position (Namco)	7.40
3	頭の体操（ユニエンター）Atama No Taisou (Unienter)	6.00
4	ズーム909（セガ社）Zoom 909 (Sega)	5.80
5	ターボ（セガ社）Turbo (Sega)	4.75

■フリッパー (FLIPPERS)

	機種名（メーカー名）MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	ローヤルフラッシュＤＸ（ゴットリーブ）Royal Flash DX (Gottlieb)	6.75
2	スピリット（ゴットリーブ）Spirit (Gottlieb)	6.66
3	アマゾンハント（ゴットリーブ）Amazon Hunt (Gottlieb)	6.00
3	スーパーオービット（ゴットリーブ）Super Orbit (Gottlieb)	6.00
5	ホーンテッドハウス（ゴットリーブ）Haunted House (Gottlieb)	5.25
6	ワーロック（ウィリアムズ）Warlok (Williams)	5.00
6	ファイアーパワー（ウィリアムズ）Fire Power (Williams)	5.00
6	フライト2000（スターン）Flight 2000 (Stern)	5.00
9	エンブリオン（バリー）Embryon (Bally)	4.66
10	ストライカー（ゴットリーブ）Striker (Gottlieb)	4.50

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

調査ご協力店（順不同）

ルナパーク（東京・新宿）、ロサ・ゲームランド（東京・池袋）、ジョイプラザ21（京都・新京極）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝㈱タイトー；ジャック&ベティ（東京・神田）、コロンボ（東京・有楽町）、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ（京都・北区）＝㈱セガ・エンタープライゼス；　ゲームスペース・ミライヤ（東京・蒲田）、プレイシティキャロット新宿店（東京・新宿）、ビッグキャロット新橋店（東京・新橋）、なんばシティビッグキャロット（大阪・難波）＝㈱ナムコ；ゲームファンタジア・シグマ（東京・渋谷）、ゲームファンタジア・イズミ（東京・新宿）、ゲームファンタジア・スーパーII（東京・池袋）＝㈱シグマ；　アメニティパーク・リノ梅田店（大阪・梅田）、アメニティパーク・リノ千日前店（大阪・千日前）＝㈱アポロ；　カーニバルプラザ（東京・新宿）＝㈱エスコ貿易；　ワールドゲーム・ミリ（東京・新宿）＝㈱東京キャピオート；　ゲームプラザ・シルピア（東京・新宿）＝㈱東京マルサン；　プレイランド（東京・蒲田）＝㈱プレイランド；　名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会；ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）＝㈱岡田商会；　シルクハット（川崎・駅前）＝㈱マタハリー電気。

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Taito Unveils LD Video Driving Game "Laser Grand Prix"

On July 27, Taito Corporation of Tokyo (president, Michael Kogan) held a private show at the Taito Building, Hirakawa-cho, Tokyo, and unveiled the world's first laser disk video driving game the "Laser Grand Prix". It was shown to the press at about noon, and to the amosement machine traders between 3 and 6 p.m.

"Laser Grand Prix" uses a Pioneer Electronic Corp. laser video disk with pictures taken at the Fuji International Speedway as background. Players can experience a Grand Prix race just as if they were in an F-1 racer. Players sit in a realistic race car seat, operate the shift lever (low, high, and the trade's first neutral), the small handle, accelerator and brakes.

The entire race course was designed under the supervision of pro racers. In the first scene, one makes a solo run along the straight 400m course. The second scene is a trial race – the player makes a solo run round Fuji International Speedway. and decides on the starting point of the next GP race. The third scene is that of the Grand Prix race itself. While exercising care so that the driver doēs not run into or bump against the other cars, the player must race at a high speed to the finish. The fourth scene is that of a spark race against polarized background images. The fifth scene is that of a surreal race – a race developed from Fuji Speedway. Between the second and fifth scene, the driver cannot move to the next scene if he does not reach the finish within the increasingly shorted lap time for each scene.

On the screen the speed (km/h), rpms and place No. are displayed at all times. In the first scene, at the signal "GO!!" the driver starts the car in low gear. If the shift into low gear comes before starting, the car will slip and the start will be delayed. Thus, skilled driving techniques are required. Additionally, between the second and fifth scene, the driving skills of pro racers are incorporated as video game software. The nearer the drivers skills are to those of pro racers, the easier it is for him to reach the finish. Engine sounds, sparks due to skidding tires, etc. are all actual GP race sounds, and therefore very dramatic.

Taito held the private show on July 27, since the Amusement Machine Show Committee prohibits the holding of private shows during the two-month period prior to the AM Show (September 28 – 29, Tokyo). It was said that "Laser Grand Prix" would be shipped from September.

At the private show of Taito (July 27): Michael Kogan, president of Taito (left), and John Stergides, director of Electrocoin Automatics, the U.K., who happened to visit the show. "Laser Grand Prix" is between them.

Nintendo And Ikegami Sue Each Other On The Copyright Of Nintendo's "Donkey Kong"

Concerning the computer program's copyrights of the video game "Donkey Kong"; Nintendo Company of Tokyo (president, Hiroshi Yamauchi) which had subcontracted its development, to Ikegami Tsushinki Co., Ltd. of Tokyo (president, Katsuo Sakamoto) which was entrusted with same, sued each other at the Tokyo District Court.

In the spring of 1982, the two firms signed a developmental agreement concerning the computer program of the video game "Donkey Kong". Based on that agreement, Nintendo requested Ikegami to produce a program, which Ikegami proceeded to do according to the instructions, and put it on to a ROM. Then, Ikegami delivered the PC boards incorporating the ROM to Nintendo. Nintendo, in turn, commercialized and has sold the video game "Donkey Kong" based on the PC boards.

Ikegami, however, began to assert that the copyrights of the "Donkey Kong" program belong to it. Nintendo, on the other hand, denied that, noting, "Ikegami is merely a subcontractor and we have already paid large amounts of money for development." Based on this assertion, Nintendo commercialized "Donkey Kong Junior" followed by "Dokey Kong". From the very beginning "Donkey Kong" had "© Nintendo" displayed on the screen. Though produced by Ikegami, the PC board delivered by Ikegami to Nintendo also bears "© Nintendo". Thus, it may be said that the dispute between the two firms is a mere conflict resulting from the subcontracting agreement.

The trouble between Ikegami and Nintendo, however, did not disappear. Finally, Ikegami began to assert that it would sue Nintendo. On June 27, in reaction to Ikegami's challenge, Nintendo sued Ikegami at the Tokyo District Court, requesting the court to confirm that the claimants rights do not exist. On July 20, Ikegami Tsushinki sued Nintendo at the Tokyo District Court requesting payment of damages.

According to Ikegami's assertion the computer program copyrights to "Donkey Kong" belong to it, and were violated by Nintendo. According to Nintendo, on the other hand, the computer program for "Donkey Kong" was developed by Ikegami in exchange for expensive development fees, and Ikegami is merely a subcontractor. The current case is just like the owner of a house who was sued by a carpenter after paying him the building costs. Ikegami's suit therefore, is simply a nuisance tactic.

"Donkey Kong Junior" was developed and manufactured by Nintendo by with new software added to the hardware of "Donkey Kong". At the present, many unauthorized copiers of "Donkey Kong Junior" who manufactured and/or sold it, are being brought to trial at the Sakai Branch, Osaka District Court. Some defendants state that copyrights of "Donkey Kong" do not belong to Nintendo. Public prosectors, however are confident that "Copyrights do belong to Nintendo" and said that the defendants can be found guilty.

The current case is complicated and hard to understand. Computer programs in Japan were, prior to the establishment of audio-visual copyrights, the first to be protected. This is the background of the current suit. In any case, it was so rare that the subcontractor who developed it claimed it was his own program copyrights. However, the "© Nintendo" displayed on the CRT by the program and the "© Nintendo" on the PC board eloguently prove to whom copyrights belong. Thus, a Nintendo spokesman said that Ikegami's suit does not in any way release the unauthorized "Donkey Kong Junior" copiers from civil and criminal responsibilities.

Orca Corp. Goes Bankrupt

On June 20, Orca Corp. of Tokyo (president, Takeshi Tozu) a manufacturer of video game PC boards went bankrupt.

According to an investigation, Orca failed to meet bills on May 10 and June 20. As noted, Orca was engaged in the manufacture of video game PC boards, and also in the overall development of video games. Last year, however, Orca incurred significant amounts of bad credit, and could not continue business. The total amount of debt is reported to be approx 1,300 million yen. Due to these economic problems, Orca is planning to set up another firm to continue operations.

Editor: *Masumi Akagi*
Publisher: **Amusement Press, Inc.**
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan
©1983 Amusement Press, Inc.

AEC
ASAHI ENGINEERING Co., Ltd.
1387-2 Tannowa Misaki-cho Sennan-gun
OSAKA JAPAN TEL 07249-4-3063・0783

富士スピードウェイ・インターナショナルコースが
迫力ある実写映像で画面に登場。

NEW
LASER GRAND☆PRIX

レーザーグランプリ

●ドライビングゲームに初めてレーザーディスクを搭載。世界的に有名な富士スピードウェイ・インターナショナルコースが迫力満点の実写で画面に映し出されます。
●ゲームマシンのコックピットにはF-1マシンのメカニズムが満載。小型ハンドル、アクセル、ブレーキ、しかもレバーシフトには、ドライビングゲームで初めて「ロー」、「トップ」の2段切替シフトに加え「ニュートラル」を組み入れました。
●設定コースの中には、プロレーサー生沢徹と津々見友彦両氏のレーシングテクニックがコンピューターで組み込まれており、F-1レーサーのハイテクニックを走りながらに体験できます。
●レース中に流れるナレーションには、国内外自動車レースのTV番組で活躍中のケン・田島を採用。サーキットの興奮を一段と盛り上げてくれます。

レジャーシステムプランナー タイトー
株式会社タイトー®
TAITO CORPORATION

アミューズメント・マシンの製造・販売・賃貸・輸出入／屋内外レジャー施設の企画・設計・施工・運営サービス／ボウリング関連機器の販売・サービス

スペースファイターX

SF-X™

Nichibutsu™

左右両攻撃、魔王を破壊して、
トリプルビームで激射攻撃、
スーパーアクションが痛快。

未知の宇宙に潜む怪しい予感。司令艦を撃て…敵の要塞を壊滅せよ！

©1983 T.Nihon Bussan Co.,Ltd.

メダル式マージャン

アップライト
リトルアップ 好評発売!!

Royal Mahjong

MAHJONG Night

ロイヤルマージャン

マージャンナイト

Nichibutsu
日本物産株式会社

本　　社　大阪市北区天神橋1丁目12番9号 〒530
☎(06)353-5211(代) TELEX523-6891NCBCOLJ
東京日本物産(株)　東京都中央区日本橋堀留町1丁目5番12号
ヤシマ日本橋ビル 〒103　☎(03) 664-5271(代)

札幌営業所　札幌市豊平区中の島1条7丁目1-1京王もなみマンション　☎(011)824-2571(代) 〒062
仙台営業所　仙台市本町2丁目14番21号 図南ビル1F　☎(0222)65-5571(代) 〒980
京都営業所　京都府久世郡御山町大字市田小字新珠城122-1　☎(0774)44-6262(代) 〒613
広島営業所　広島市京橋町2丁目6番地　日物ビル　☎(082)264-4531(代) 〒730
(株)ニチブツ九州 福岡市博多区博多駅南4-4-17 新常盤ビル1F　☎(092)472-7221(代) 〒812

NICHIBUTSU U.S.A. CORP. NICHIBUTSU U.K.LTD. NICHIBUTSU EUROPE GMBH